GAME • Enfrente mil perigos e salve Donkey Kong no GBA
Abril
R$ 7,95
5/8/2004
Ano 5
Nº 230
RECREIO
PARTICIPE!
Promoção
A Abril banca mais sonhos.
15 MIL PRÊMIOS E 3 CASAS
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
Poderes olímpicos
www.RECREIONLINE.com.br
DIA DOS PAIS
Dicas para fazer uma surpresa gostosa e um cartão divertido
Grátis
CIRCOMIX
Envelope com:
1 personagem
1 minigibi
Descubra que super-heróis ganhariam medalha de ouro nos Jogos de Atenas
Meu primeiro passageiro!
SANTOS DUMONT
Conheça as aventuras desse gênio
ISSN 1517-7467

# FOX KIDS NA POTÊNCIA MÁXIMA SE CHAMA JETIX™.

JETIX™

**Fox Kids agora é Jetix.**
**O que você já assistia, agora com o que você mais queria ver.**

WWW.JETIX.COM.BR

AQUI TEM

# Curiosidades!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

**Revista RECREIO**
**Seção Curiosidades**
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

**E-mail:**
recreio.abril@atleitor.com.br

## AS FORMIGAS E ABELHAS TÊM CORAÇÃO E CÉREBRO?

**Raquel Bracony**
Por e-mail

**Sim, mas eles são bem diferentes dos órgãos dos mamíferos. O coração desses bichos fica no final de um tubo que é dividido em pequenas partes com aberturas laterais. Quando ele pulsa, bombeia pelo organismo a hemolinfa, um líquido claro, que transporta alimentos, resíduos e hormônios. Já o cérebro desses insetos tem forma de metade de uma esfera e é todo branco. Ele controla funções como a digestão, a reprodução, a excreção e alguns movimentos do animal e faz parte do sistema nervoso do bicho, que possui outros pequenos órgãos semelhantes, todos interligados.**

## COMO SE CHAMA E COMO SURGIU O VEÍCULO PUXADO POR UMA PESSOA?

**Marcello Junqueira, 8 anos**
Santos – SP

**O veículo se chama riquixá. Não se sabe direito quem inventou esse meio de transporte, mas ele foi usado primeiro no Japão, no século 19, e depois se espalhou pelo Oriente. Em japonês, ele é chamado de *jinrikisha*, que significa algo como veículo de força humana. Em muitos lugares, o riquixá foi aperfeiçoado e é puxado por uma pessoa de bicicleta.**

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

### VOCÊ SABIA QUE...

**O asno foi um dos primeiros animais a ser domesticado? Cientistas descobriram que isso aconteceu na África há cerca de 5 mil anos, o que seria um sinal de desenvolvimento, pois criar animais mostra que o homem estava deixando de ser nômade para se fixar em um território, formando grupos organizados.**

## QUANTOS ANOS OS CALANGOS SOBREVIVEM?

**Felipe Henrique de Araújo Pereira**
Fortaleza – CE

**Calango é o nome popular usado para algumas espécies diferentes de pequenos lagartos encontrados em quase todo o Brasil. Essas espécies vivem entre três e quatro anos e alimentam-se de pequenos vermes e insetos.**

## QUEM FOI O ÚLTIMO FARAÓ DO ANTIGO EGITO?

**Victor Torres Freire**
São Bernardo do Campo – SP

**O último faraó egípcio foi Nectanebo II, que fugiu de seu país no ano 343 antes de Cristo. Depois disso, o Egito foi governado por soberanos de origem grega, que também eram chamados de faraós. Cleópatra VII, que era grega, foi a última governante do Egito antigo a receber esse título. Ela governou entre os anos de 51 antes de Cristo e 30 antes de Cristo. Com sua morte, o Egito foi dominado pelo Império Romano.**

## COMO O LEITE LÍQUIDO VIRA LEITE EM PÓ?

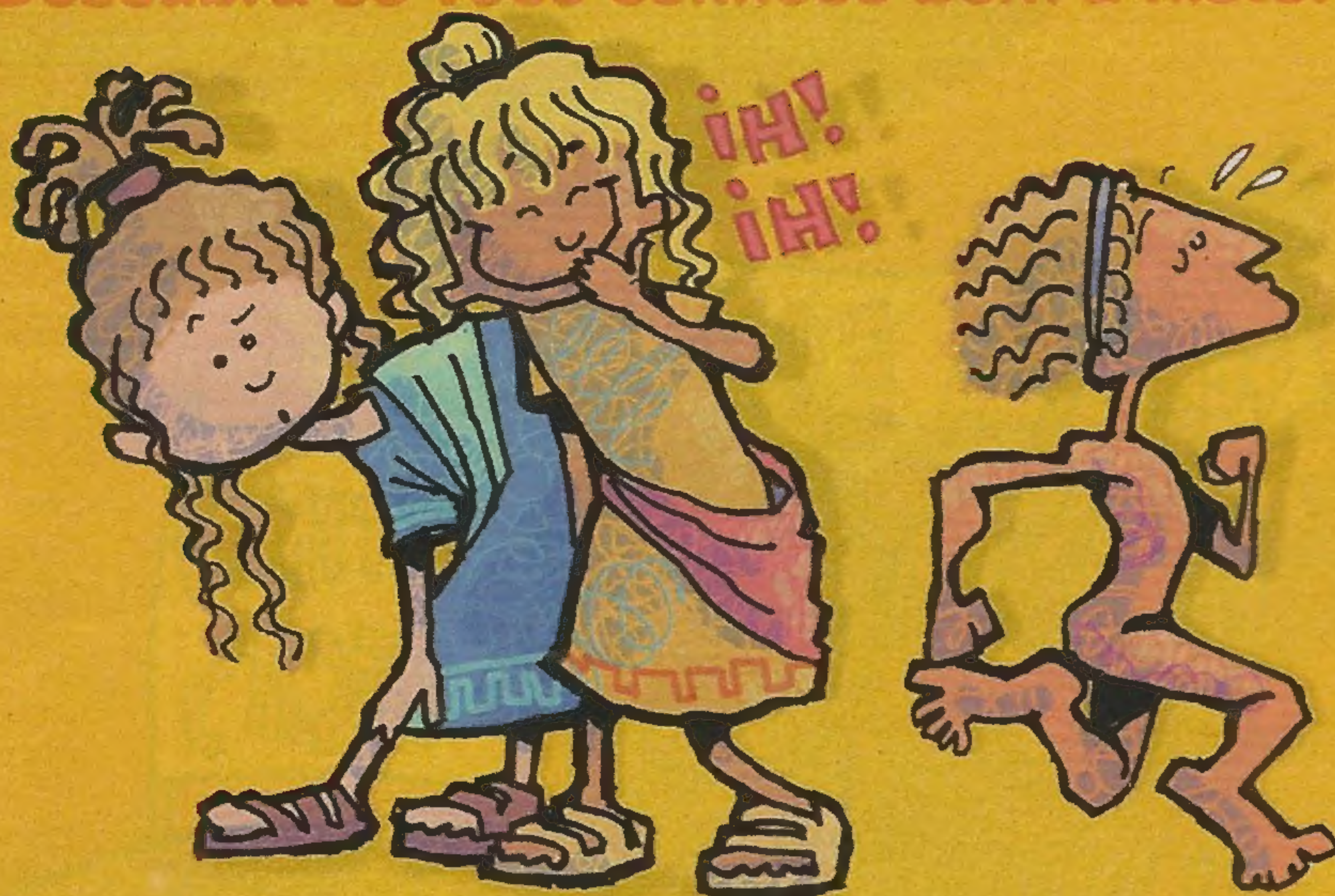
**Airton Cairo**
São Luís – MA

**Primeiro o leite líquido é despejado em uma máquina com ar aquecido em altas temperaturas. O calor lá de dentro faz com que a água que faz parte do leite evapore e o que sobra é leite em pó.**

CONSULTORIA:
JAMES LEE (Center for Chinese Studies, University of Michigan) e RICHARD GUNDE (UCLA Center for Chinese Studies), JOHN RAY e BARRY KEMP (egiptologistas da Faculty of Oriental Studies, Universidade de Cambridge), VANESSA VERDADE (herpetóloga do Museu de Zoologia da Universidade de São Paulo), PATRÍCIA SILVA e MIRIAN DAVID MARQUES (Museu de Zoologia da USP) e SERVIÇO NESTLÉ AO CONSUMIDOR.

teste

# DE OLHO NAS OLIMPÍADAS

**Descubra se você conhece bem a história dos Jogos Olímpicos.**

**1** Quando surgiram as Olimpíadas da Antiguidade?

A No ano 1 depois de Cristo, para festejar o Natal.

B Em 1300 antes de Cristo, na Turquia, para celebrar a vitória dos gregos em Tróia.

C Em 776 antes de Cristo, na Grécia, para homenagear os deuses.

**2** Que tipo de roupa os competidores usavam nas provas da Antiguidade?

A Túnicas bem leves.

B Nenhuma.

C Os homens usavam calças e as mulheres, saias longas.

**3** O pancrácio, um dos esportes mais famosos da Olimpíadas antigas, era parecido com:

A Uma luta de vale-tudo.

B Uma corrida de obstáculos.

C Um jogo de futebol com bola de pedra.

**4** Como os campeões eram premiados antes de existirem medalhas?

A Com um certificado chamado *diplomatus*, que só era entregue aos campeões.

B Com um cheque dos governantes gregos.

C Com coroas chamadas *kotinos*, que eram feitas com ramos de oliveira.

**5** Qual das provas nunca foi disputada em uma Olimpíada?

A Corrida de charrete.

B Quadribol.

C Concurso de corneteiros.

**6** O que significam os arcos coloridos que são símbolo das Olimpíadas?

A Representam os países que mais ganharam medalhas: Estados Unidos, Alemanha, Rússia, China e Canadá.

B Os esportes aéreos, terrestres, aquáticos, subterrâneos e submarinos.

C A união entre os cinco continentes.

**7** Em 1896, o Barão de Coubertin teve a idéia de realizar novamente os Jogos Olímpicos e ficou famoso por ter dito a frase:

A *Mais vale uma medalha na mão do que duas voando.*

B *O importante não é vencer, é competir.*

C *A pressa é inimiga da perfeição.*

**8** Que atleta ganhou mais medalhas olímpicas de ouro?

- **A** O brasileiro Pelé.
- **B** O norte-americano Raymond Ewry, com dez medalhas em provas de salto.
- **C** A seleção brasileira de futebol.

**9** Qual foi o primeiro esporte olímpico?

- **A** Salto em altura.
- **B** Peteca.
- **C** Corrida.

**10** Durante a temporada de Jogos na Grécia antiga, ninguém podia:

- **A** Ouvir música.
- **B** Fazer guerras.
- **C** Comer carne.

**11** Nos Jogos Olímpicos realizados até o ano de 1900, era proibida a participação de:

- **A** Atletas menores de 18 anos.
- **B** Mulheres de qualquer idade.
- **C** Homens casados.

**12** Em que Olimpíada os atletas do Brasil conquistaram mais medalhas?

- **A** Em Atlanta, nos Estados Unidos, no ano de 1996.
- **B** Em Sydney, na Austrália, no ano 2000.
- **C** Em Barcelona, na Espanha, no ano de 1992.

**Respostas corretas:**

1C : 2B : 3A : 4C
5B : 6C : 7B : 8B
9C : 10B : 11B : 12A

## RESULTADO

**DE 0 A 4 RESPOSTAS CORRETAS**

Você não conhece muito bem as tradições olímpicas. Deve até gostar de acompanhar as provas esportivas, mas ainda não se interessou a fundo pela história da mais famosa competição do mundo. Para saber mais, navegue no site da RECREIO e faça pesquisas em livros e revistas.

**DE 5 A 8 RESPOSTAS CORRETAS**

Você já sabe um pouco sobre o assunto, mas ainda pode descobrir mais coisas legais. Aproveite que está todo empolgado e faça pesquisas. Entre uma competição e outra, você vai se divertir muito com as histórias curiosas do passado.

**DE 9 A 12 RESPOSTAS CORRETAS**

Medalha de ouro para você! Com certeza vai ser muito divertido acompanhar a Olimpíada 2004 que vai se realizar exatamente em Atenas, na Grécia, onde os jogos da Antiguidade começaram.

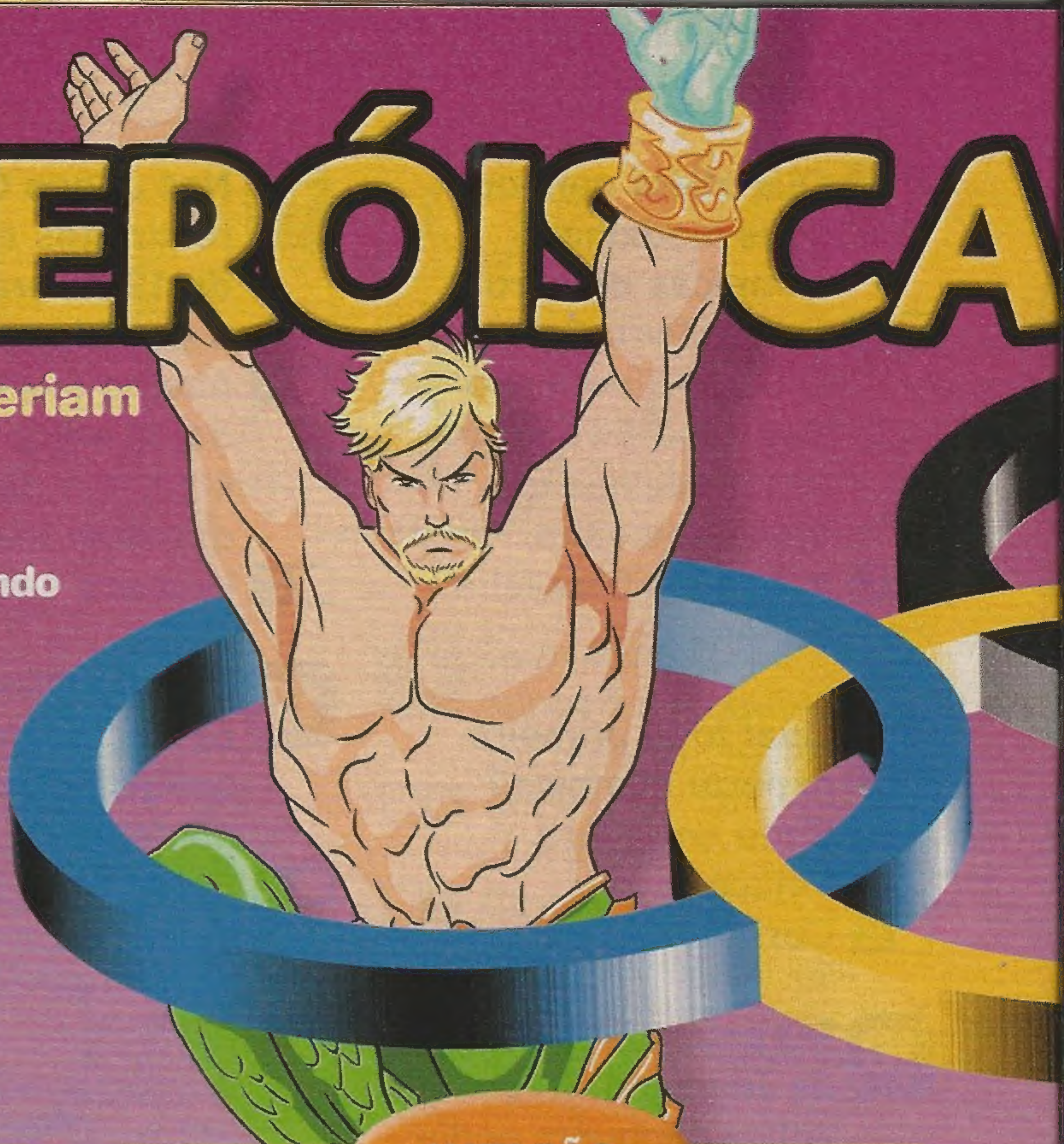
CRIS EICH & JEAN CLAUDE

# HERÓISCA

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO

**Veja os super-heróis que poderiam disputar os Jogos Olímpicos.**

Velozes, fortes e determinados, atletas do mundo todo estão se preparando para a Olimpíada 2004 na Grécia.

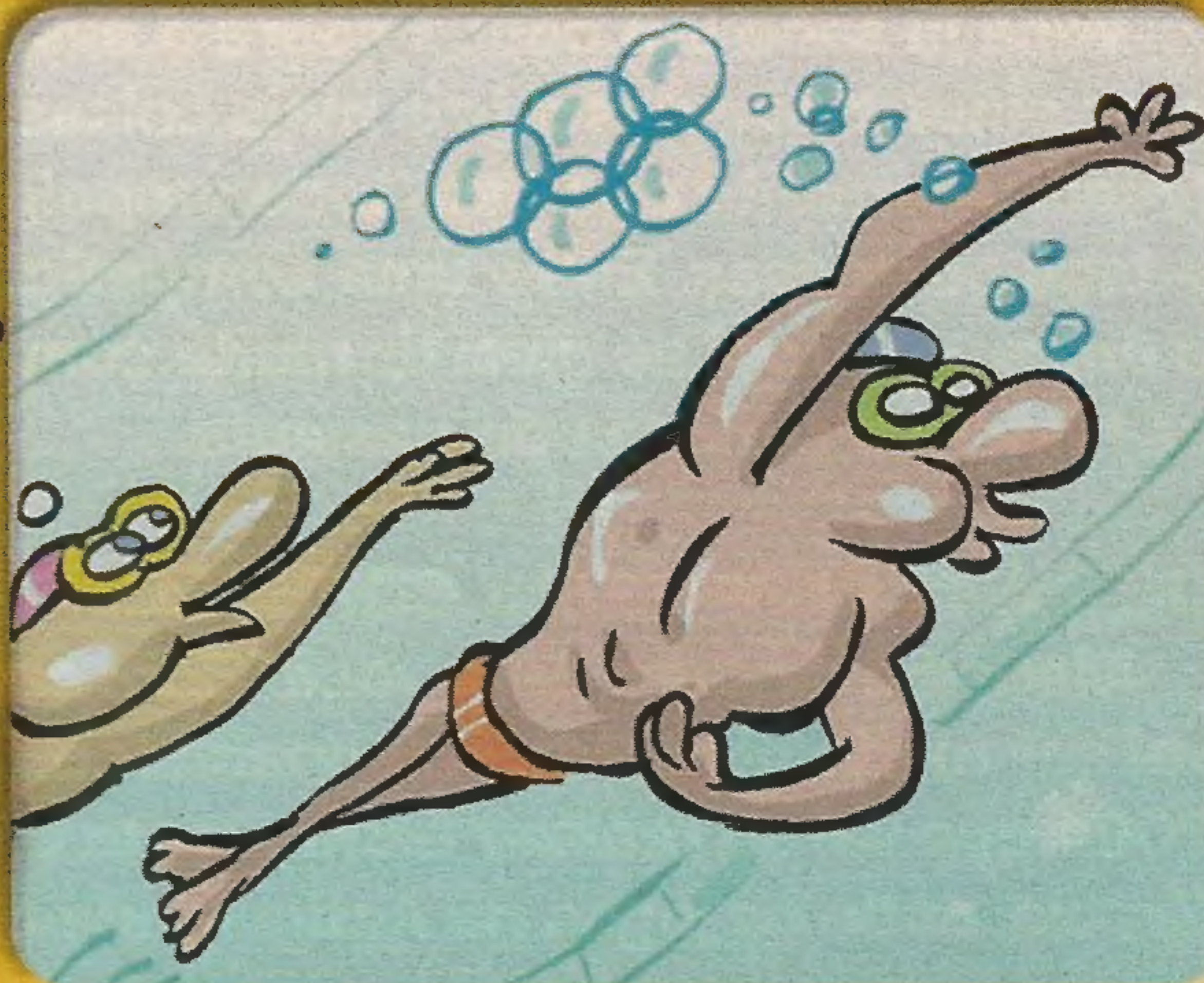
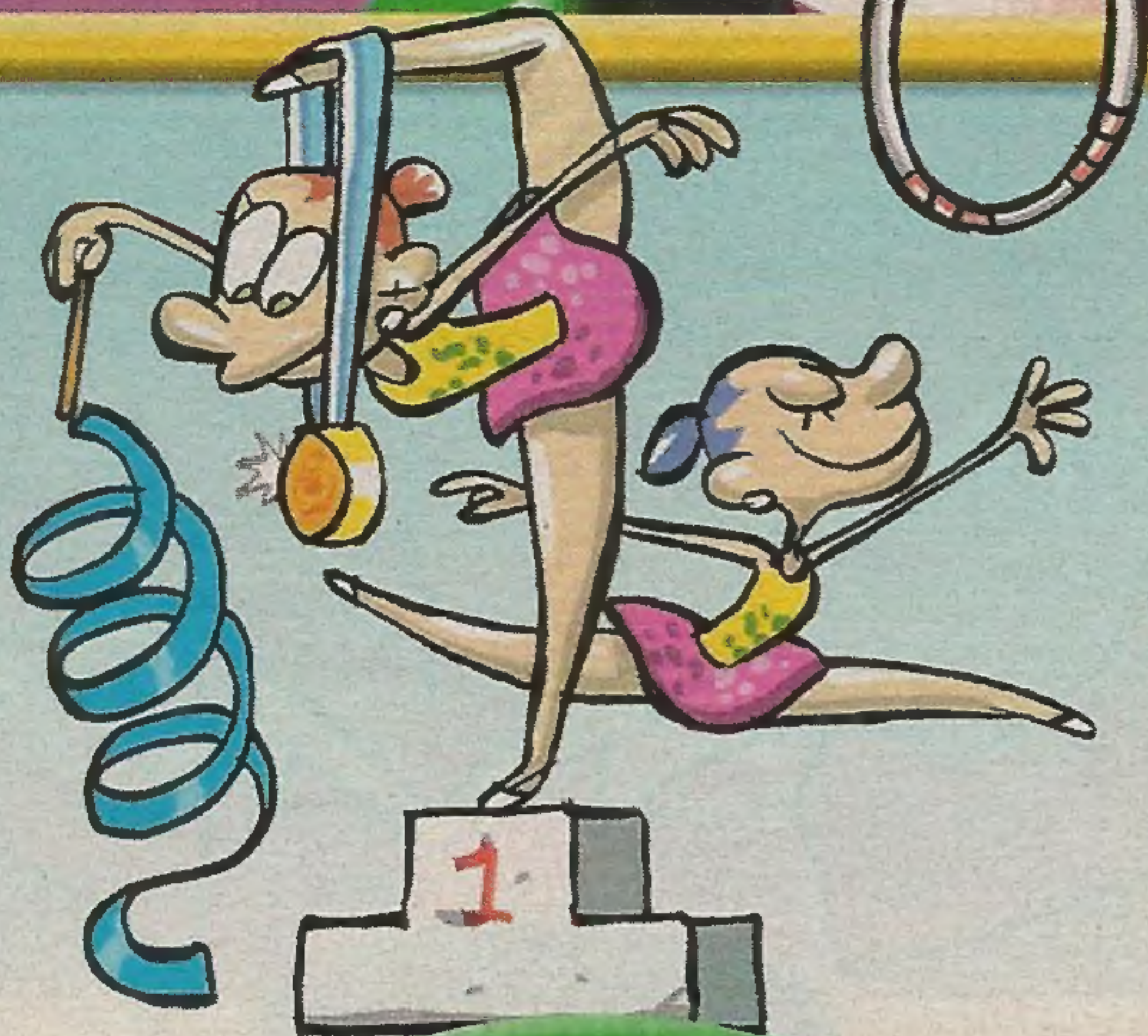
Já pensou se os personagens dos desenhos também pudessem entrar nessa disputa? Quem você escalaria para as competições? Enquanto prepara a torcida, confira alguns dos esportes olímpicos de destaque e veja quem seriam os heróis que mais brilhariam como atletas em cada prova.

## ARCO-E-FLECHA

No mundo animado, sem dúvida o personagem mais indicado para essa prova seria o **ARQUEIRO VERDE**. Antes de ficar famoso, ele era mais conhecido entre os amigos como Oliver Queen. Depois, virou um herói que caça bandidos e vilões com suas flechas certeiras.

Usados desde tempos bem antigos, o arco e a flecha exigem do esportista bastante treino, habilidade, visão aguçada e boa mira para acertar o alvo. Hoje em dia, os arqueiros contam com flechas modernas, feitas de materiais muito leves e resistentes e que voam rápido: atingem 240 quilômetros por hora!

## NATAÇÃO

Já pensou que legal se fosse possível incluir no grupo de nadadores brasileiros o herói **AQUAMAN**? Filho de um cientista, ele foi treinado para viver debaixo d'água. Nem é preciso dizer que nada como um peixe, é rápido, forte e tem um fôlego incrível.

Aquaman se sairia bem em todas as provas da natação, que incluem nado livre, de peito, de costas, borboleta e crawl. Além disso, poderia participar das competições individuais ou em equipe, com os atletas se revezando na piscina. O herói só não precisaria do poder de telepatia, que usa para se comunicar com os animais subaquáticos, afinal não há bichos nas piscinas.

# MPEÕES

## GINÁSTICA OLÍMPICA

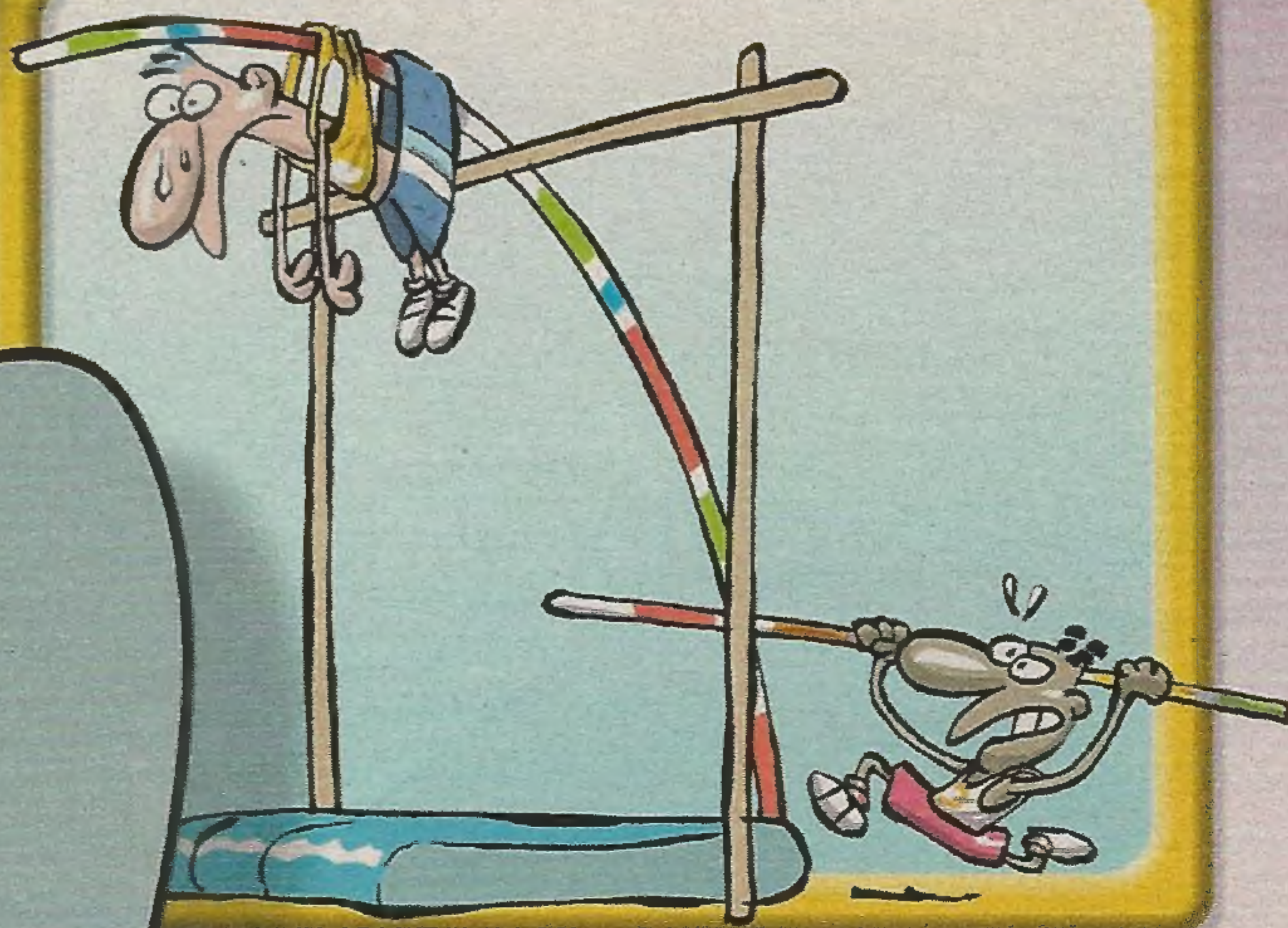
Flexibilidade, agilidade, força física e muito charme são os pontos fortes da **MULHER-GATO**, que teria boas chances de conseguir uma medalha na ginástica olímpica. Esse é um dos esportes mais antigos dos Jogos Olímpicos e se divide em três categorias: ginástica rítmica, artística e trampolim.

Entre saltos e coreografias poderosas, a heroína encontraria concorrentes perigosas nas provas de verdade. Uma das principais seria a atleta Daiane dos Santos, grande promessa de medalhas para o Brasil.

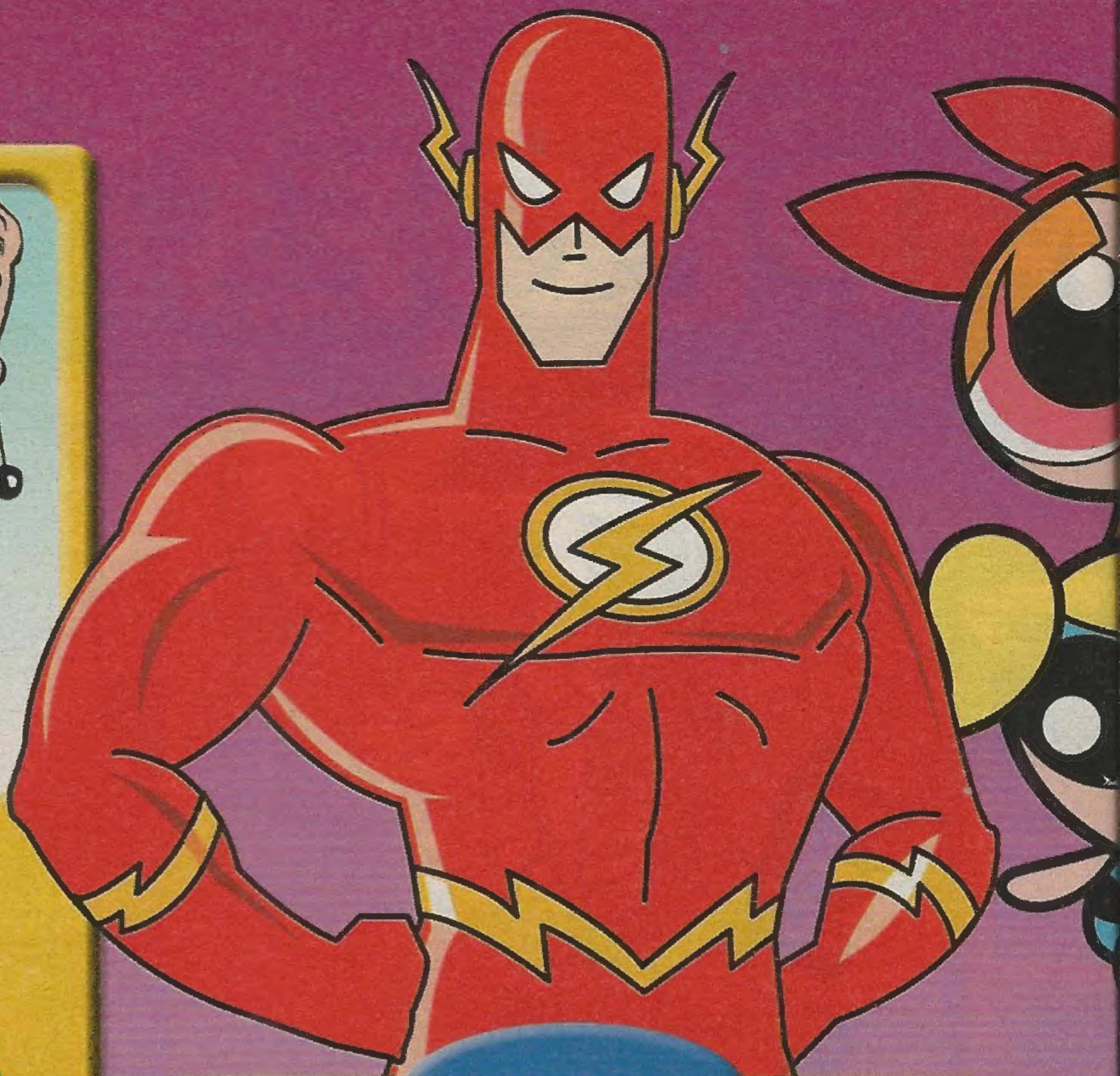
## SALTO

Quem poderia superar o **HOMEM-ARANHA** nas provas de salto? Ele levaria a melhor nas disputas de longa distância, altura, salto triplo e com vara, pois é muito habilidoso, tem uma força extraordinária e ainda conta com a ajuda das teias para se locomover.

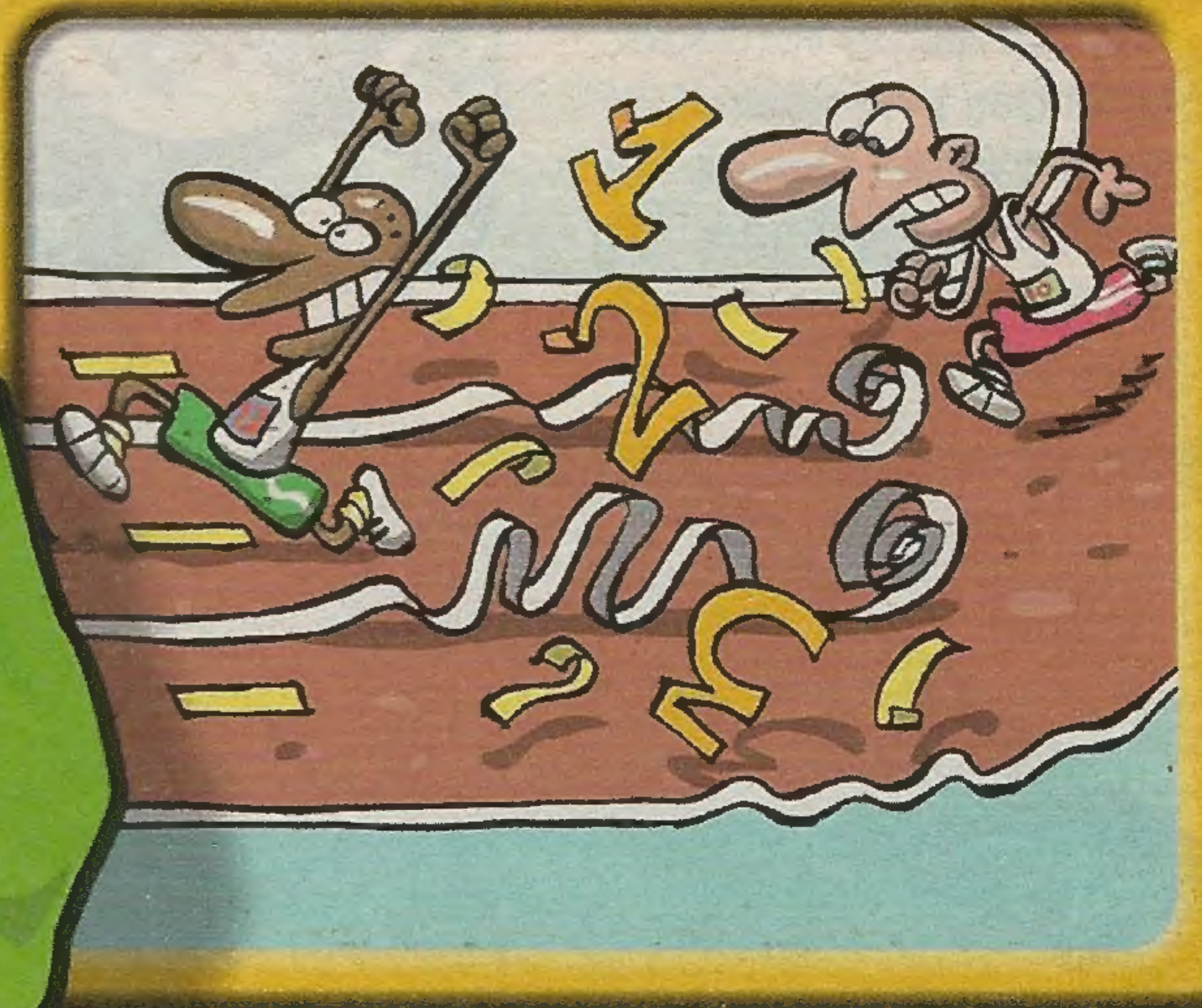
Para se sair quase tão bem quanto ele, os atletas de verdade precisam treinar bastante e fazer corridas rápidas para ganhar impulso na hora de saltar. Com todo esse treinamento, suas pernas ficam bem desenvolvidas e fortes. Esses competidores devem ter músculos, mas não podem ser muito pesados, caso contrário não conseguem saltar.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO / ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

## ARREMESSO

Nas provas de arremesso de peso, os esportistas olímpicos têm como desafio mandar longe uma bola de metal que pesa pouco mais de 7 quilos. Nenhum deles conseguiria competir com o **INCRÍVEL HULK**, seja nos lançamentos de peso, disco, dardo ou martelo.

Isso porque esse gigante verde é muito musculoso e tem uma força espantosa, que o torna capaz de levantar até 100 toneladas!

## CORRIDA

Campeão de velocidade, **THE FLASH** com certeza seria o mais indicado para participar das corridas. Conhecido como o homem mais rápido do mundo dos desenhos, ele consegue correr quase à velocidade da luz! Na vida real, nem naves espaciais atingem essa rapidez.

Nessa Olimpíada, os velocistas da prova de 100 metros têm como desafio cumprir a distância em menos de 9 segundos e 84 centésimos. Esse é o recorde olímpico de um canadense, em 1996. Além das provas de velocidade, o atletismo tem corridas com obstáculos, as de revezamento e as maratonas, mais longas, com distâncias de 20 ou 50 quilômetros.

## TRIATLO

As são três, mas, dando um desconto pelo fato de elas ainda serem pequenininhas, arrasariam como triatletas. O duro seria decidir qual delas ficaria com cada modalidade...

Nesse esporte, primeiro os atletas encaram uma prova de natação no mar. Depois saem correndo, pegam a bike e vão para a disputa de ciclismo. Então chega a vez de apostar corrida na pista de atletismo. Vence quem chega primeiro depois de tudo isso. Os competidores costumam cumprir os desafios em duas horas.

## SUPERTIME

**Alguns super-heróis são tão poderosos que se dariam bem disputando qualquer esporte. Fazem parte desse time o Super-Homem, o Batman e a Mulher-Maravilha, por exemplo. Já pensou como seria um time com todos eles nas modalidades coletivas como o futebol, o vôlei e o basquete? A equipe seria imbatível!**

## Por dentro da Olimpíada

- A abertura dos Jogos Olímpicos 2004 vai se realizar no dia 13 de agosto em Atenas, na Grécia. Foi nesse país que aconteceram as Olimpíadas da Antiguidade.
- As mascotes deste ano, os irmãos Phevos e Athena, foram inspiradas em uma boneca da Grécia antiga. Os nomes vêm da mitologia grega. Phevos era o deus da luz e da música. Athena era a deusa da inteligência. Juntos, eles representam uma ligação entre a história da Grécia e os Jogos Olímpicos modernos.
- Primeiro a tocha olímpica é acesa pela luz do Sol e depois segue pelo mundo, até voltar à cidade-sede. Lá ela acende a chama olímpica, que ilumina o estádio na cerimônia de abertura e fica acesa até a festa de encerramento.
- Os anéis azul, amarelo, preto, verde e vermelho representam a união dos cinco continentes. As cores foram escolhidas porque pelo menos uma delas faz parte da bandeira dos países do mundo.
- Na Grécia antiga, os atletas disputavam as corridas sem roupas. Depois que um corredor notou que perderia uma prova por causa de sua roupa e decidiu correr pelado, todo mundo gostou da idéia e os atletas passaram a correr nus.
- Nos Jogos de 1920, dois levantadores de peso terminaram uma disputa no cara e coroa. Depois de muitas tentativas de desempatar a prova, o italiano Pietro Bianchi e o sueco Albert Petterson tiveram que apelar para a moedinha. Pietro levou a melhor.

Texto | CLÁUDIO FRAGATA

**Saiba mais sobre as aventuras de Santos Dumont, o inventor que deu asas ao homem.**

# SONHANDO ALTO

JEAN GALVÃO

Tímido e calado, Alberto Santos Dumont era também muito corajoso e não desistia dos seus projetos. Ele se arriscou a construir e a pilotar máquinas perigosas para realizar o seu sonho de voar.

Desde pequeno, ele só pensava nisso. Ficava horas olhando as aves e sonhando. As primeiras "lições" de vôo estavam nos livros de Júlio Verne, autor de Viagem ao Redor da Lua e Cinco Semanas em um Balão.

**MÁQUINA VOADORA**
Esta foto mostra o primeiro vôo do 14-Bis. Saiba mais sobre o avião.

A estrutura de tecido, madeira e bambu era reforçada com cordas de piano.

- Envergadura das asas: 12 metros
- Comprimento total: 10 metros

Os cabos de aço do leme eram iguais aos dos relógios das igrejas.

O motor era acionado a petróleo e ficava atrás do cesto. A hélice ficava atrás e "empurrava" o avião para a frente.

A estrutura das asas era parecida com a de pipas japonesas.

O trem de pouso era feito com as rodas de um triciclo.

O leme do 14-Bis ficava na parte da frente do avião.

Quando cresceu, Santos Dumont foi morar em Paris, na França, onde circulavam os primeiros automóveis e a moda era passear de balão. Claro que ele não sossegou enquanto não deu uma voltinha no ar.

Depois de flutuar pela primeira vez, ele teve certeza de que tinha nascido para voar e fez seu próprio balão. Menor e mais leve que os outros, o balão era de seda e recebeu o nome de Brasil.

Logo Santos Dumont resolveu fazer um dirigível, que era um tipo de balão com motor. Sem se amedrontar com os riscos de uma máquina tão diferente, o inventor fez o Santos Dumont nº 1, uma aeronave em forma de charuto.

Já no primeiro teste o dirigível se chocou contra as árvores. O nº 2 também não funcionou e o sucesso só veio com o dirigível nº 3, com o qual ele fez diversos vôos e bateu o recorde da época de 23 horas de permanência no ar.

## VOCÊ SABIA QUE...

- O inventor dava jantares usando mesa e cadeiras de pernas bem altas para que seus convidados se sentissem comendo no ar?
- A casa de Santos Dumont em Petrópolis, no Rio de Janeiro, foi projetada pelo próprio inventor e era cheia de engenhocas? Hoje funciona como um museu.
- Ele nunca pensou em usar suas invenções na guerra? Quando viu isso acontecer na Primeira Guerra Mundial, ficou muito triste.
- Santos Dumont era supersticioso? Ele só entrava nos lugares com o pé direito, não dormia longe do seu chapéu e não gostava do número 8.

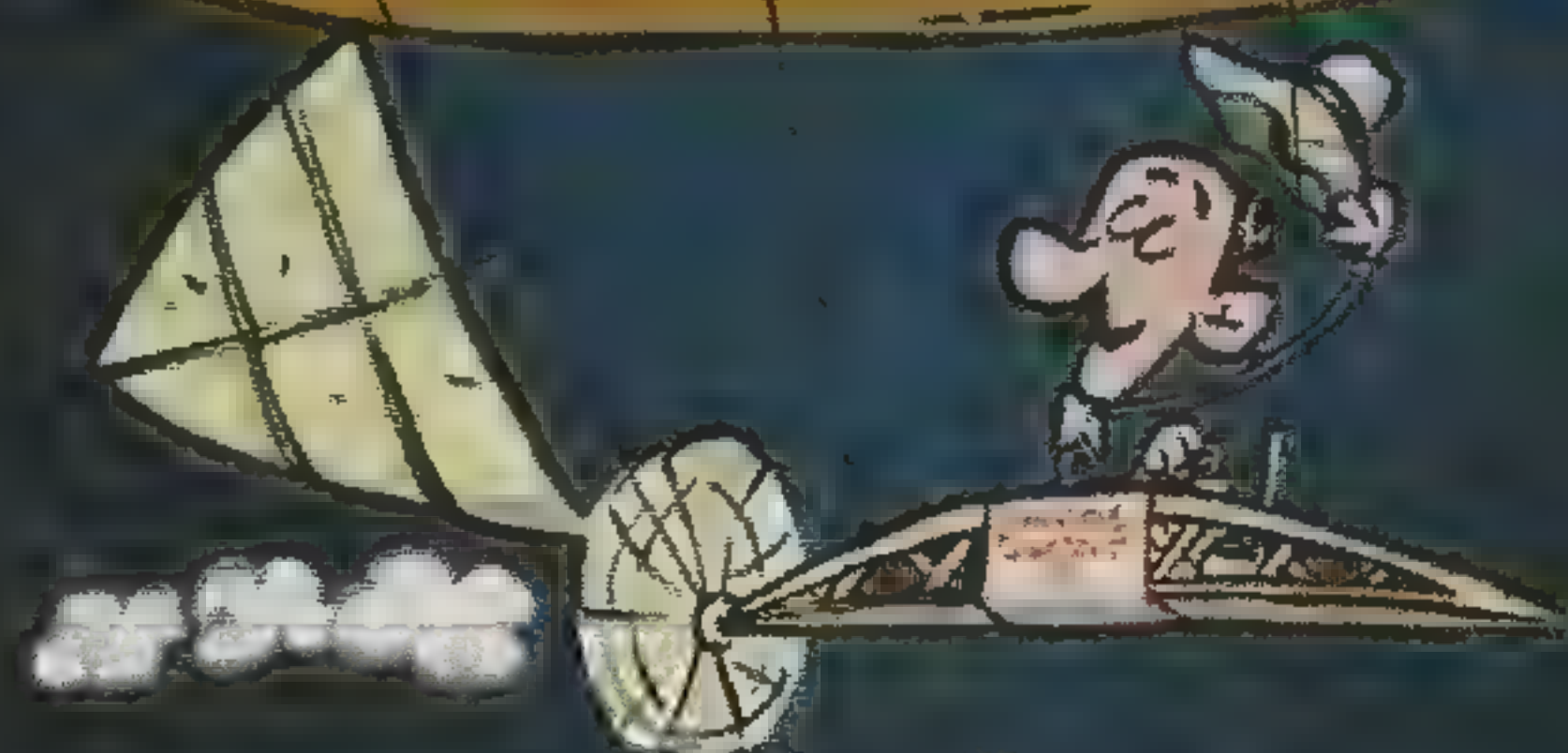
Já sei por que você não gosta do número 8.

## QUEM FOI O PRIMEIRO?

Muitos americanos acreditam que os inventores do avião foram os irmãos Orville e Wilbur Wright. A dupla jurava que já tinha voado em 1903, antes de Santos Dumont. Mas os vôos do brasileiro foram em locais abertos, na presença de cientistas e de centenas de espectadores, com registros em fotos. Já o vôo dos irmãos Wright teria acontecido no interior dos Estados Unidos, em segredo. Ou seja, eles não tinham provas. Enquanto os irmãos americanos viam na invenção uma forma de ganhar dinheiro, Santos Dumont pensava apenas no progresso da humanidade e nunca patenteou o invento.

## Hora de decolar

Quando o Aeroclube da França ofereceu um prêmio para quem desse a volta em torno da torre Eiffel voando e retornasse em meia hora, muitos perderam a vida tentando, até que Santos Dumont venceu o desafio com um de seus dirigíveis.

Assim ele ficou famoso e continuou sonhando cada vez mais alto. Então resolveu fazer uma máquina voadora mais pesada que o ar e criou o fantástico aeroplano 14-Bis.

Nos primeiros testes, ele tentou lançar o aparelho com a ajuda de um jegue. Não deu certo. Finalmente, em 23 de outubro de 1906, diante de uma multidão, o 14-Bis levantou vôo. A viagem durou 21 segundos, mas daquele dia em diante ninguém mais duvidou de que o homem fosse capaz de voar. Essa conquista abriu caminho para os jatos de hoje e para as viagens espaciais.

## BRINCADEIRA

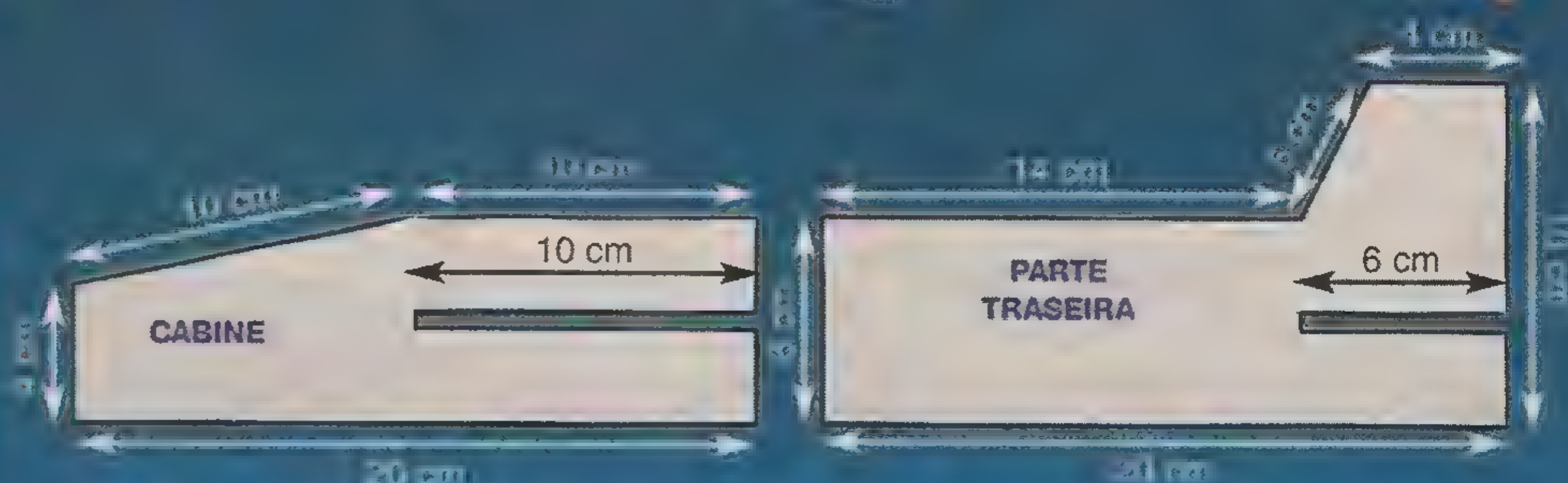
**Divirta-se com um jogo bem divertido que Santos Dumont adorava quando era criança.**

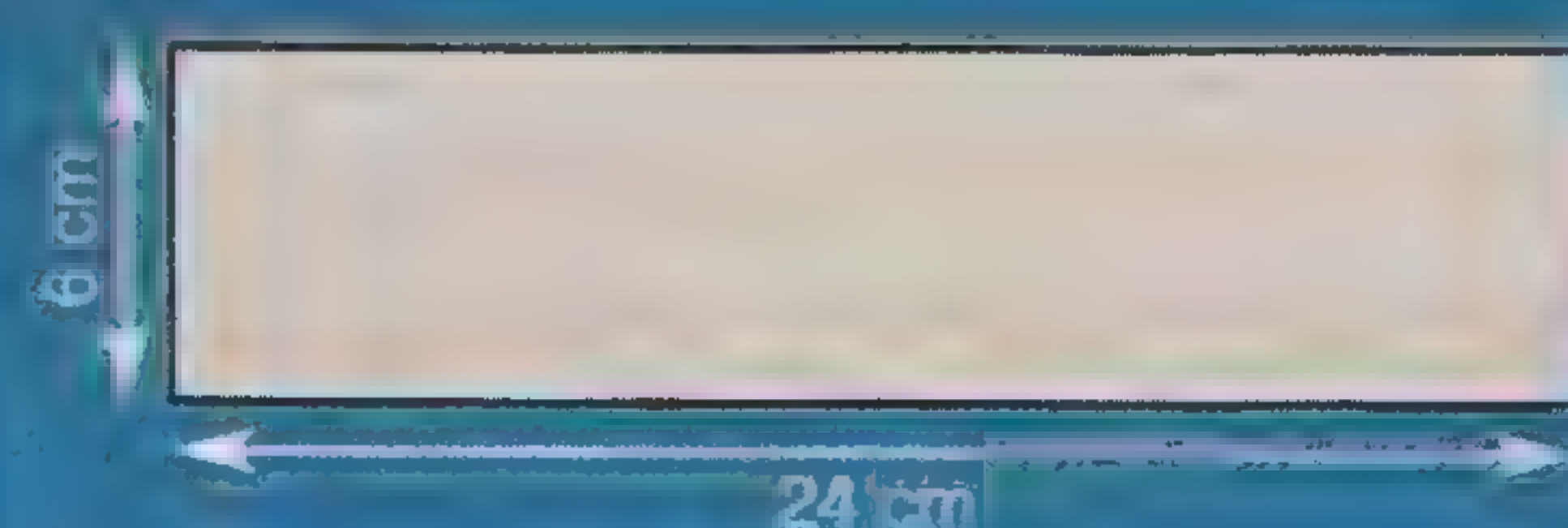
1. A turma senta em torno de uma mesa e escolhe um líder. Todos ficam com a mão direita pousada sobre a mesa e o líder vai então perguntando em voz alta e bem rápido: pombo voa? Andorinha voa? Periquito voa? A cada pergunta, todos têm que levantar a mão e responder: voa.
2. De vez em quando, o líder faz uma pegadinha e pergunta sem perder o ritmo: cachorro voa? Pingüim voa? Se alguém levantar a mão e disser voa, paga um castigo. Quem errar três vezes sai da brincadeira.

# Pronto para voar

**Faça seu avião e decole já.**

**Você vai precisar de:**

- bandejas de isopor
- tesoura
- cola
- pincel
- tinta colorida

**1** Copie e recorte os moldes em uma bandeja seguindo as medidas. Cole as duas partes e deixe secar bem.

**2** Recorte dois retângulos nas bandejas seguindo as medidas. Cole-os e deixe secar bem.

**3** Recorte a asa traseira. Encaixe as asas na abertura da cabine e da parte traseira.

**4** Faça um furo sob a asa da frente usando um lápis. Com um pincel, passe uma camada de cola em todo o avião e deixe secar. Depois pinte, passe uma linha pelo furo e empine o avião como se fosse uma pipa.

MARCOS FABIANO LOPES
Foto: LEO FELTRAN
Ilustrações: JEAN GALVÃO

Você encontra os moldes em tamanho natural para imprimir no site www.recreionline.com.br

**Aventure-se no Game Boy Advance com Donkey Kong Country 2.**

# GORILA EM PERIGO

Logo quando Donkey Kong estava sossegado na praia, o capitão K. Rool mandou seqüestrá-lo e prendê-lo na Ilha dos Crocodilos. Agora, você precisa entrar em ação no comando de Diddy e Dixie Kong para ajudá-lo.

A ilha tem sete áreas com fases assustadoras em navios piratas, montanhas com lava e pântanos. Para complicar, K. Rool espalhou guardas por toda parte. Ou seja, todo cuidado é pouco.

É possível escolher qual dos macacos se quer controlar a qualquer instante apertando o botão L. É importante lembrar que Diddy é mais rápido e Dixie dá saltos mais longos.

Além de contar com a habilidade de cada um deles, você consegue vidas extras coletando moedas, encontrando as letras que formam a palavra KONG ou achando barris escondidos.

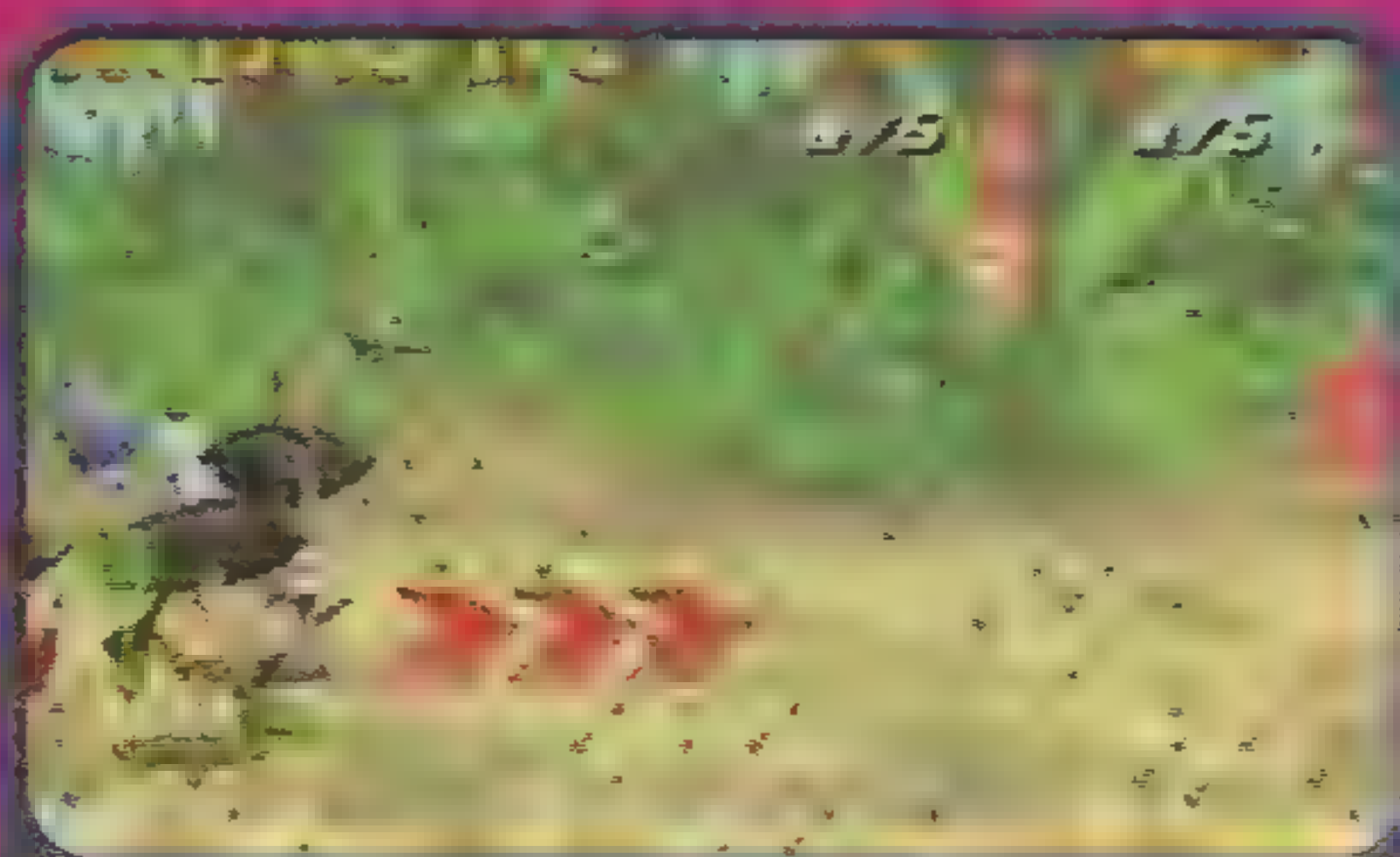
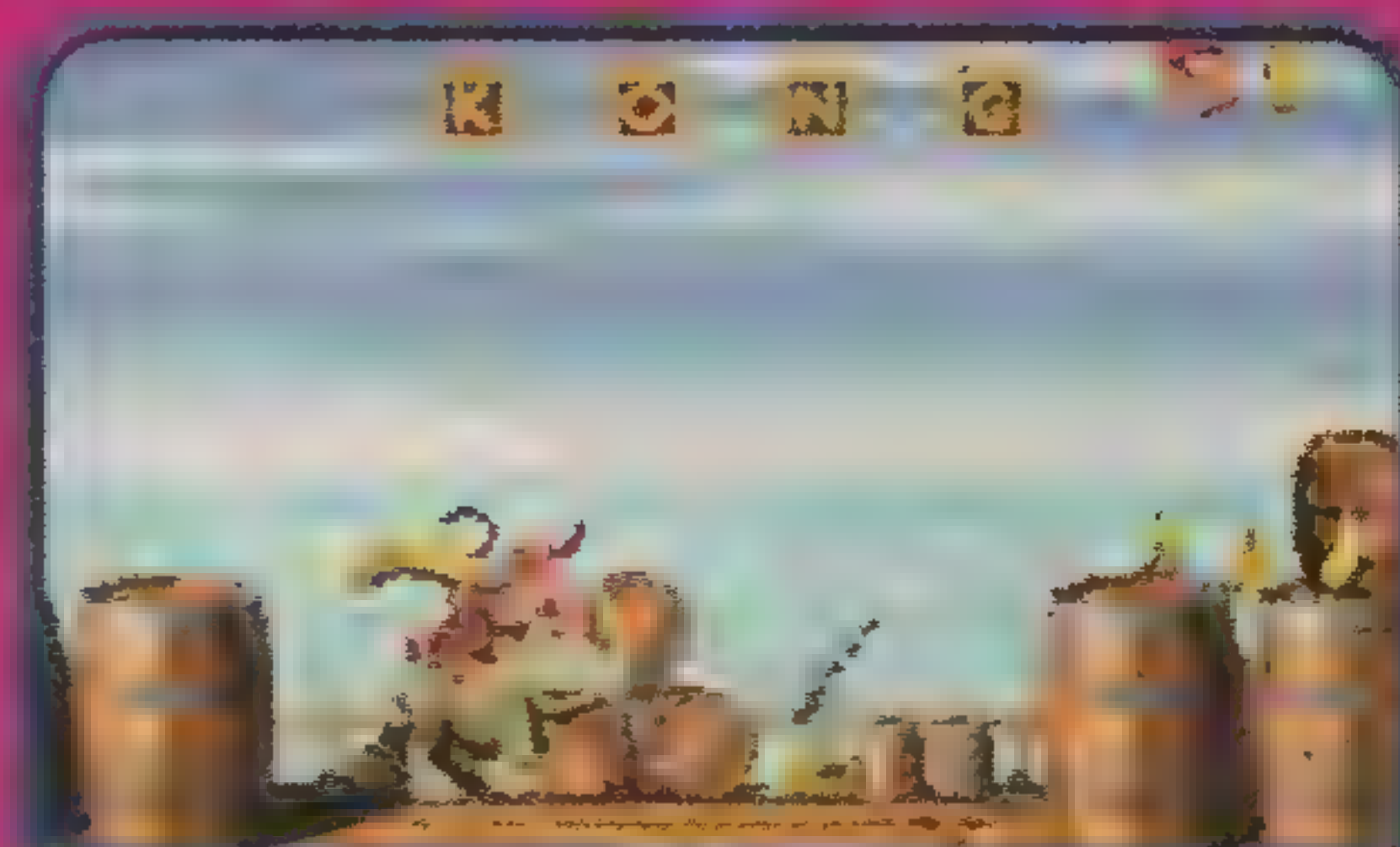
Fique de olho também no game de perguntas do Swanky Kong que pode garantir mais vidas.

Depois de terminar o jogo, dá para continuar brincando no minigame Diddy's Dash e curtir os divertidos Bonus Games com Donkey Kong e toda sua turma de amigos.

**DICAS**

Em *Options*, acesse *Cheats* e digite:
FREEDOM ▸ libera as fases.
WELLRICH ▸ garante 50 moedas de banana.
WEAKLING ▸ inicie com 55 vidas.

No final, salte e jogue a bola de ferro no vilão para não ser sugado.

Água vermelha indica perigo. Pule na barriga da foca e esfrie o local!

Passe pelas setas vermelhas para ganhar velocidade na corrida.

Encontrando as letras da palavra KONG, você ganha uma vida extra.

Vem aí um desafio arrepiante.
Aguarde!
wgcomunicação
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

# PRESENTE

## Faça uma surpresa gostosa

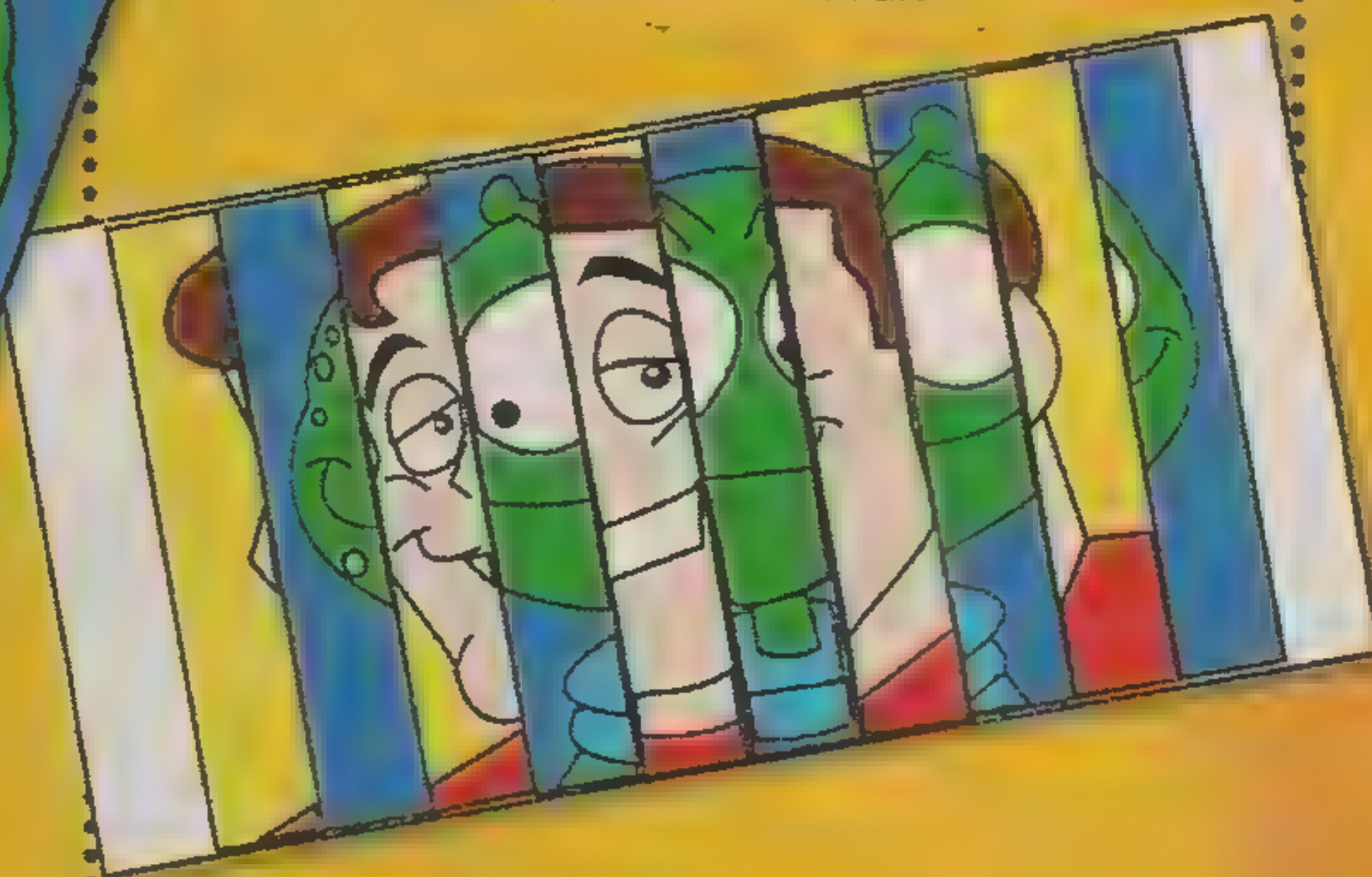
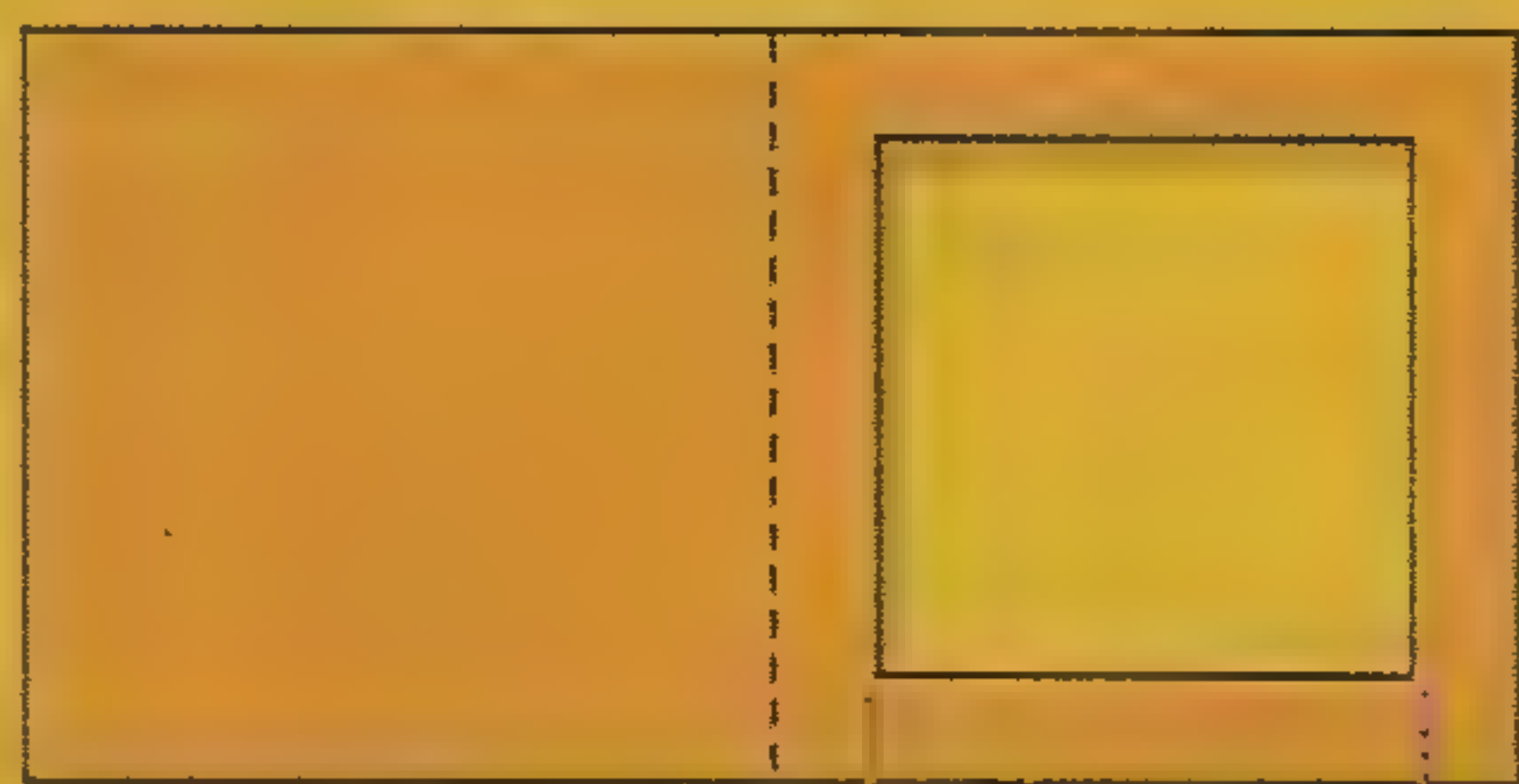
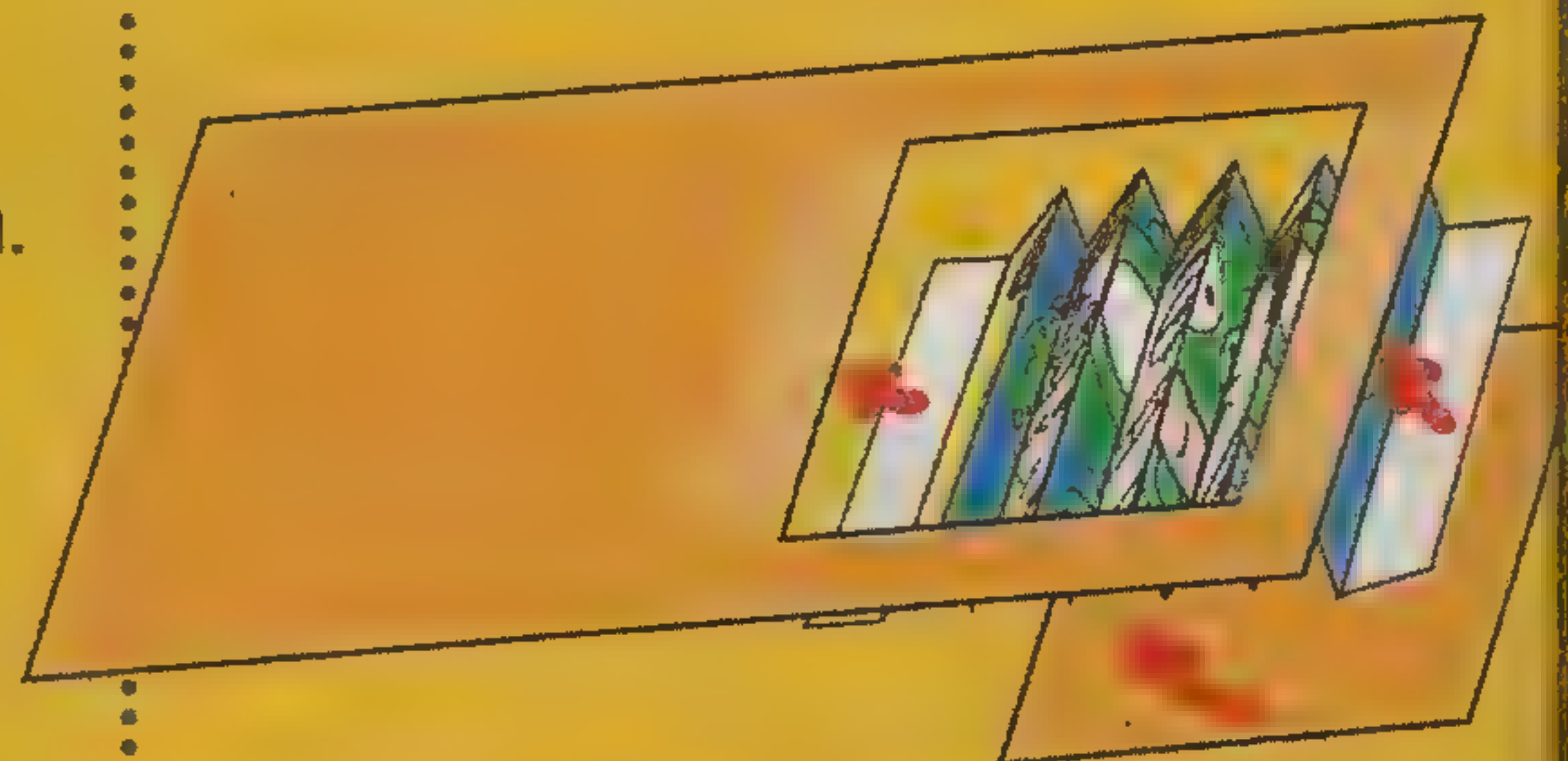
### Cartão do seu herói

Você vai precisar de:

- 1 foto do seu pai
- 1 foto sua ou de algum personagem legal
- régua
- papel sulfite
- cartolina

1 Escolha uma foto do seu pai e uma sua ou de um herói. As duas devem ser do mesmo tamanho.

2 Com a régua, marque no verso de uma foto linhas a lápis, com 1 centímetro entre elas. Numere cada tira bem de leve. Faça o mesmo na outra foto.

3 Recorte uma faixa de papel sulfite com a mesma altura das fotos e pouco mais que a largura das duas juntas. Recorte a tira número 1 de uma foto e cole-a na faixa, deixando uma margem. Recorte a tira número 1 da outra foto e cole ao lado da primeira. Repita com todas as tiras. Dobre o papel em cada tira, formando uma sanfoninha.

4 Copie o molde e recorte em cartolina, fazendo uma janela do tamanho da foto. Encaixe a sanfoninha e cole as bordas laterais atrás da janela.

5 Recorte um retângulo de cartolina e cole com cuidado atrás da capa do cartão pelas bordas. Escreva uma mensagem bem legal para seu pai.

De acordo com o ângulo que você olha, vê a foto do herói ou a de seu pai. Imprima os moldes no site.

www.recreionline.com.br

FOTOS: LEO FELTRAN
ILUSTRAÇÕES: BIRY E NORYATSU YOSHIKAWA

# ESPECIAL

## para o Dia dos Pais.

**Bolo de geléia**

**Você vai precisar de:**

- 1 xícara (chá) de geléia
- 3 ovos
- 1 colher (sopa) de manteiga
- 1 copo de iogurte natural
- 1 e 1/2 xícara (chá) de açúcar
- 2 xícaras (chá) de farinha de trigo
- 1 colher (sopa) de fermento em pó

**1** Passe a geléia favorita de seu pai em uma fôrma de buraco no meio, como se tivesse untando. Deixe a fôrma no freezer por 2 horas.

**2** Peça a ajuda de um adulto para quebrar os ovos e separar as claras das gemas. Bata as claras em neve. Para ter certeza sobre o ponto das claras, mexa a tigela e veja se elas ficam firmes no lugar.

**3** Acrescente as gemas, uma a uma. Coloque o açúcar aos poucos e continue batendo. Adicione o iogurte, alternando com colheradas de farinha. Junte a manteiga e continue batendo.

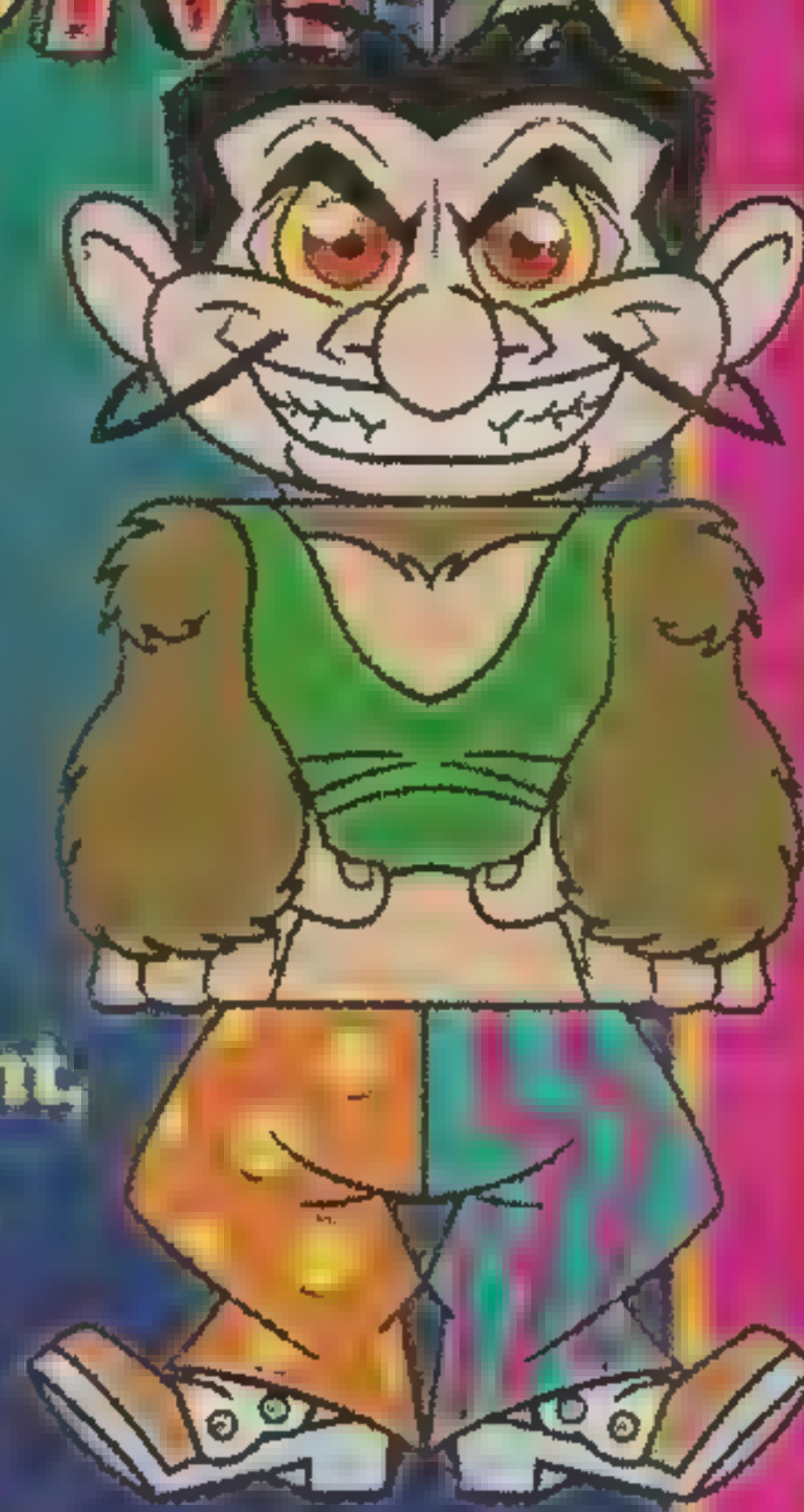
**4** Pare de bater, coloque o fermento em pó e misture a massa delicadamente. Despeje-a na fôrma com geléia e leve ao microondas por 8 minutos, em potência alta.

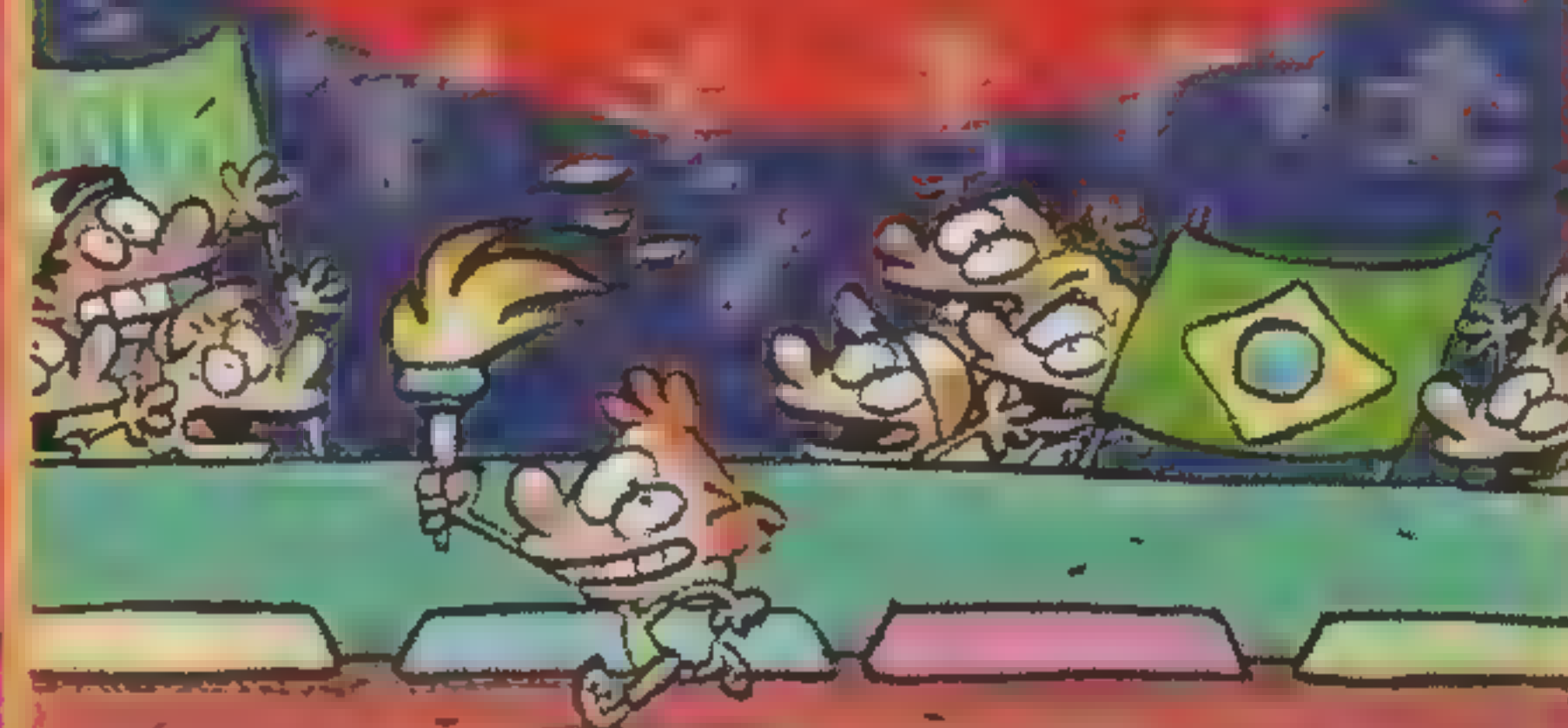
**5** Peça a um adulto que tire do forno, deixe descansar por 5 minutos e desenforme com cuidado. Coloque seu cartão ao lado do bolo e chame seu pai para experimentar essa delícia!

## www.recreionline.com.br

**CIRCOMIX**

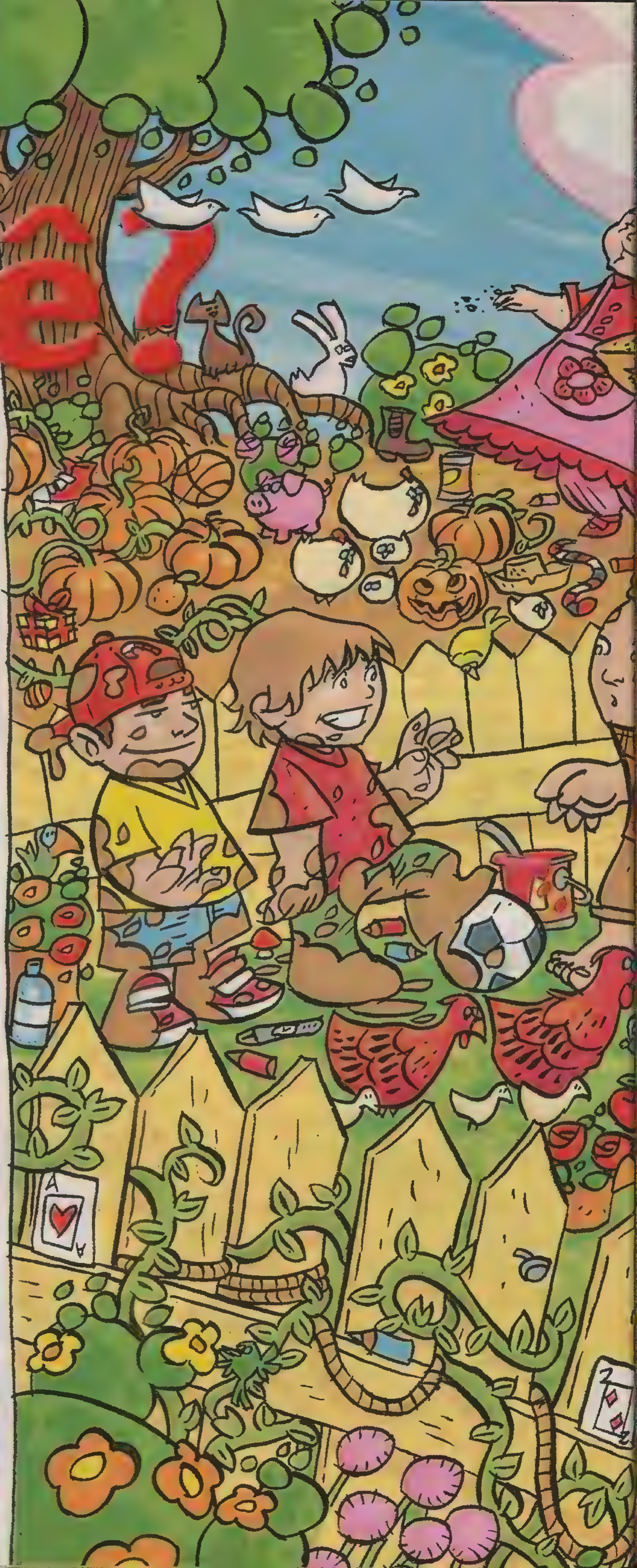
Siga o Mapa da Aventura e veja as coisas legais que os ETs descobriram na Alemanha.

Conheça Vincent, o hipnotizador, e brinque com ele.

**ESPECIAL OLIMPÍADAS**

Confira o calendário dos Jogos, compare o quadro de medalhas, conheça as mascotes e leia tudo sobre grandes atletas de todos os tempos.

**LEIS MUITO ENGRAÇADAS**

Divirta-se com as idéias que os internautas enviaram para o site.

- Proibido cortar a unha do pé direito na lua cheia.
  Geórgia, 8 anos
  Fortaleza – CE
- Permitido construir casas de chocolate.
  Isabela, 6 anos
  São Paulo – SP
- Proibido chover em Nova York para não apagar a chama da Estátua da Liberdade.
  Bruno N. Razzera
  Porto Alegre – RS

PASSATEMPO
Cadê?
Venha conhecer o sítio da minha avó e aproveite para ajudar a gente a encontrar as figuras em destaque!
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ
"Crec!"
A
2

Resposta na página 42!

# Semana que vem, direto das savanas para sua casa, o rei dos animais!

Texto | **JULIA MOIÓLI**

# DE OLHO NA TELINHA

**Fique ligado na qualidade dos programas de TV.**

Você já reparou que a maioria das pessoas vê TV todo dia? Por isso, na escola, tem sempre um colega comentando o filme que passou na noite anterior ou um desenho novo.

Além de diversão, os programas trazem informações sobre o que acontece no mundo e podem nos ensinar diversas coisas.

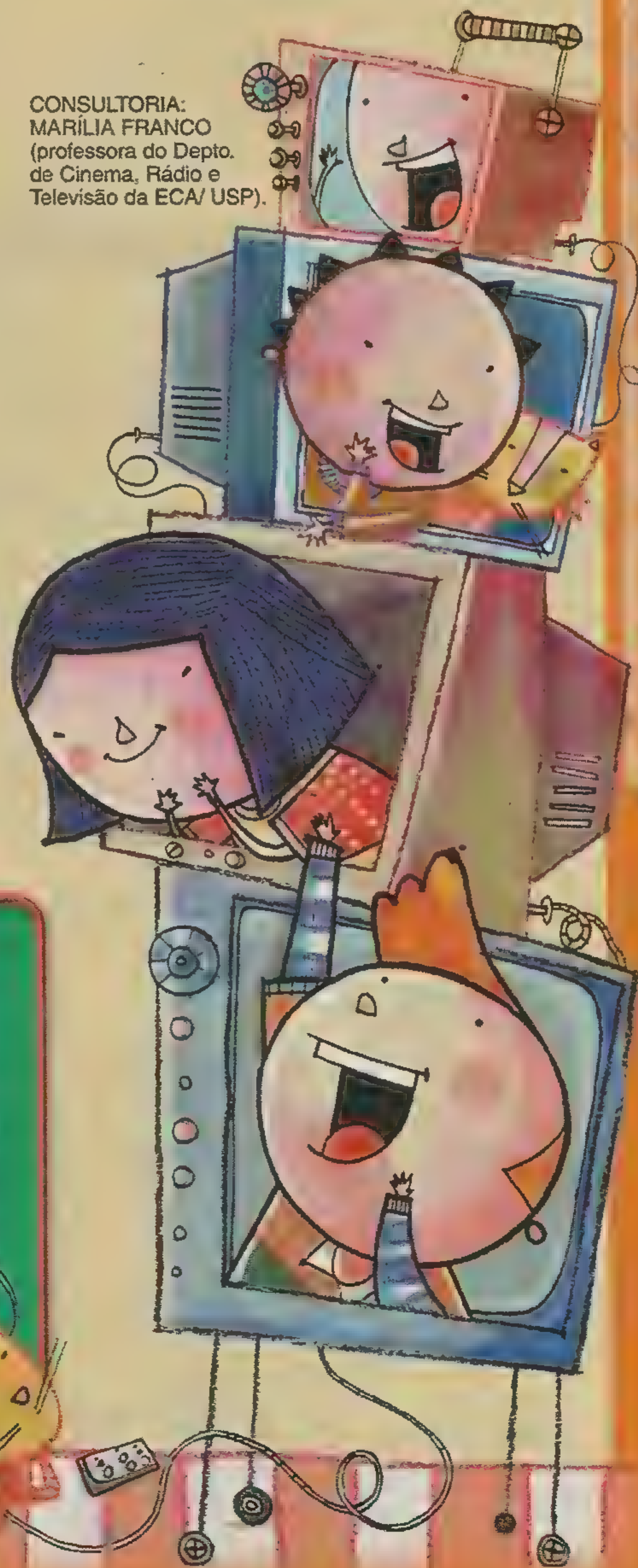
A televisão chega a quase todas as casas do Brasil e, para agradar a milhões de pessoas diferentes, os canais têm de exibir programação bem variada, com filmes, noticiários, novelas, documentários, desenhos, programas de humor, seriados e muito mais.

No meio de tanta variedade, há opções que não são legais. Claro que cada um pode ter suas preferências e, com certeza, seu desenho favorito não é o mesmo que o de toda a sua turma. Mas programas de mau gosto, com cenas de violência ou conteúdo chocante, imagens que deixam as pessoas embaraçadas ou fazem piadas com elas, não divertem, não informam e não ensinam nada para ninguém.

Existem leis para garantir a qualidade das informações e imagens que chegam até nós pela TV. Segundo as regras, os canais devem dar preferência a programas artísticos, culturais, informativos e educativos e a programação deve respeitar os valores da sociedade. Se isso não acontecer e alguém se sentir desrespeitado, tem o direito de procurar a Justiça e reclamar.

CONSULTORIA: MARÍLIA FRANCO (professora do Depto. de Cinema, Rádio e Televisão da ECA/ USP).

## QUEM SÃO OS DONOS DA TV?

O governo é que decide quem pode ter um canal de TV. A pessoa recebe uma permissão chamada de concessão, que vale por um tempo determinado e pode ser renovada ou não. O proprietário é o responsável por orientar e escolher a programação do canal. Se ele não cumprir a lei, oferecendo programas de qualidade, que respeitem o público, sua concessão pode ser cancelada. Ou seja, ele perde o direito ao canal.

## Antenas ligadas

A TV é um meio de comunicação muito valioso e o único que chega à casa de quase todos os brasileiros. É por intermédio dela que a maioria das pessoas fica por dentro do que acontece em sua cidade, no país e no mundo.

Mas é bom lembrar que nem tudo que é mostrado ou dito na telinha é verdadeiro. Às vezes, até os noticiários cometem erros ou confusões e as informações acabam sendo divulgadas de forma incompleta. Exemplo: quando você fica sabendo de uma briga entre dois amigos e só ouve um dos lados da história, isso pode fazer com que entenda o que aconteceu de um jeito errado e dê razão a quem na verdade fez tudo errado. Comparando, é o que, muitas vezes, ocorre quando a gente assiste a algo na TV e não recebe informações completas.

Por isso, é importante prestar bem atenção no que é apresentado e buscar outras maneiras de se informar. Os jornais, as revistas e os sites de notícias na internet são meios de comunicação que podem nos ajudar a entender melhor o que acontece à nossa volta.

### Manual do telespectador

- Você já notou que certos filmes e programas da TV são recomendados apenas para determinadas idades? Isso sempre tem algum motivo. Se esse aviso aparecer, chame seus pais e decida com eles o que fazer. Se estiver sozinho, desligue o aparelho e vá brincar com a turma, ler um livro ou jogar videogame.
- Se ficar muito tempo na frente da TV, você acaba deixando de fazer outras coisas divertidas e com certeza vai assistir a programas chatos enquanto espera seus desenhos favoritos. Use o botão "desligar", vá brincar e volte depois.
- Ninguém pode proibir a apresentação de um programa só por não gostar dele. É preciso apontar um motivo real e considerado justo para tirar algo da TV.

### MÃOS À OBRA

**Você assiste a muita coisa na TV, mas já pensou em criar um programa? Imagine como seria e anote suas idéias. Primeiro escolha se será um noticiário, um show de música ou um programa de receitas. Pense nos quadros que seriam mais legais, lembrando-se de que eles devem ser adequados ao tipo de público e ao horário de exibição. Afinal um programa infantil exibido às 4 da manhã não faria muito sucesso.**

# assunto PENDENTE

TEXTO ▸ BOBBI JG WEISS
DESENHOS ▸ MATT JENKINS
ARTE-FINAL ▸ JEFF ALBRECHT
CORES ▸ ZYLONOL
TRADUÇÃO ▸ MARCELO ALENCAR
LABORATÓRIO DE DEXTER CRIADO POR GENNDY TARTAKOVSKY

O DEXTER TEM CÁRIE! O DEXTER TEM CÁRIE!

E DAÍ? TODO MUNDO SABE QUE TIRAR UMA CÁRIE É COISA SIMPLES!

CLARO... SE VOCÊ NÃO TIVER MEDO!

MEDO?
EU SOU UM GÊNIO! E GÊNIOS NADA TEMEM!

AAAAAAARRRGH!

DIGA, COMPUTADOR...
BUSCA COMPLETADA
DEXTER, LOCALIZEI O NOME DE DIVERSAS TÉCNICAS DENTÁRIAS MODERNAS...

HÁ A LIXA HIDROLÉTICA DESPLACALIZADORA...
...O POLIDOR DE FISSURAS RETRORROTACIONAL...

...O AMARRADOR HORIZONTAL-VERTICAL DE PACIENTES...
...CRIADO ESPECIALMENTE PARA CRIANÇAS...

...E A BROCA PERFURADORA NUCLEAR.

ASSIM NÃO DÁ!

VENHA, BETO! É HORA DE VER A VELHA RONCADORA!

VELHA... RONCADORA?
É O APELIDO QUE O DOUTOR DEU PRA CADEIRA DE DENTISTA DELE!

O DOUTOR TEM UM ÓTIMO SENSO DE HUMOR!
AH. AH.

PRECISO IR AO BANHEIRO!
DE NOVO?

QUE BARULHO HORRÍVEL! VEM DO OUTRO LADO DA PAREDE! SÓ PODE SER...
VRRUUUUIIIIMM!
...UMA LIXA HIDROLÉTICA DESPLACALIZADORA!
AINDA BEM QUE EU TROUXE MINHA CANETA-LASER!
TCHAAAC!
TOME ISTO, SEU AGENTE TORTURADOR!
BLAP-CLOP-VAPT!
E ESSES RUÍDOS VÊM DO...
ZIP-ZAP-ZUP!
...AMARRADOR HORIZONTAL-VERTICAL DE PACIENTES!
...CRIADO ESPECIALMENTE PRA CRIANÇAS!
SORTE QUE EU NUNCA SAIO DO LABORATÓRIO SEM MINHA LUVA-DE-TESOURAS!

BZZZZZZZT!
E ESSE DEVE SER O SOM DA...
FZZZZZZZZZ!
...BROCA PERFURADORA NUCLEAR!
GOSTA DE PLASMA, MONSTRO?
BLAAMM!
AH, AH, AH! NINGUÉM PODE COM DEXTER, O DESTEMIDO MENINO-GÊNIO!
PRONTO, DEXTER? O DOUTOR ESTÁ ESPERANDO VOCÊ!

SENTE-SE, DEXTER.

É! SENTA AÍ, GAROTINHO! EH, EH, EH!

EU SOU O ÚNICO CORPO EM MOVIMENTO NESTA ÁREA!
BLIP BLIP
BLIP

bLIP BLIP bLIP
bLIP
bLIP
BLIP
BLIP
bLIP
BLIP

ELES ESTÃO EM TODA PARTE!

DEVO ESCAPAR IMEDIATAMENTE!

ZZZIP
Fio Dental

HÃ?
CLIC!

ME PEGARAM!

ORA, DEXTER! NÃO PODEMOS DEIXAR VOCÊ FUGIR!

ISSO! BOM MENINO!

TRANCADA!
NEM O MEU ELETRO-DESTRAVADOR ABRE A PORTA!

ENTÃO ESTE É O PACIENTE ENCRENQUEIRO, HEIN?

CALMA, GAROTO...

...NÃO HÁ POR QUE SE PREOCUPAR!
NÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃ

ÃÃÃÃÃÃÃÃOO!
Tic Tac Tic Tac

DEPOIS...
FOI TUDO BEM?
TUDO... E NÃO DOEU NADA!

ENTÃO, VAMOS PRA CASA!
FALOU, MAMÃE!

CRAAC

NÃÃÃÃÃOO!
FIM

# Fique de olho

Os extraterrestres estão pesquisando os pássaros e querem encontrar duas aves da mesma espécie. Você consegue ajudá-los?

**Participe mandando a sua piada para:**
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar - São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

## Entre em contato com a gente:

**Atendimento ao leitor**
**Tel.: (11) 3037-4447**
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
**Fax: (11) 3037-4468**
**E-mail**
recreio.abril@atleitor.com.br

**Na Internet**
**Site**
www.recreionline.com.br
**E-mail**
recreionline@abril.com.br

# Piadinhas

Onde os fantasmas passam as férias?
**No mar Morto.**

Onde os envergonhados passam as férias?
**No mar Vermelho.**

Bruna Morbeck
Por e-mail

O que anda, mas não tem pé, voa, mas não tem asa, e pousa onde quiser?
**A imaginação.**

Gabriel R. Costa
Campinas – SP

Qual é o pé de fruta que joga água?
**Mangueira.**

O que é que a cidade e o elefante têm em comum?
**O orelhão.**

Henrique Gasparini, 8 anos
Brasília – DF

Qual o cúmulo do sapateiro?
**Fazer sapato para os pés da mesa.**

Wilhlem Bodera, 9 anos
Castro – PR

O que os grandes costureiros vivem fazendo?
**Inventando moda.**

Thaiane Caroline, 7 anos
Natal – RN

O diretor entrou na sala e perguntou aos alunos:
**— Por que vocês estão gritando?**
**— Porque a professora falou para pararmos de cochichar.**

Aline Bassani, 10 anos
São Paulo – SP

O que é preto quando está limpo e branco quando está sujo?
**O quadro-negro.**

Philipe Werneck
Rio de Janeiro – RJ

**Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO**

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828


**Fundador:** VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
**Editor:** Roberto Civita
**Conselho Editorial:** Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
**Presidente Executivo:** Maurizio Mauro
**Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais:** Sidnei Basile
**Vice-Presidente Comercial:** Deborah Wright
**Diretora Corporativa de Publicidade:** Thais Chede Soares B. Barreto

**Diretor-Geral:** Jairo Mendes Leal
**Diretor Superintendente:** Laurentino Gomes

**Diretora de Redação:** Gisleine Carvalho
**Diretora de Arte:** Maria do Carmo Tyla
**Editora Especial:** Mônica Pina
**Editores:** Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
**Repórter:** Julia Moióli
**Editora de Arte:** Priscila Afonso
**Estagiária:** Noêmia Lopes (texto)
**Designers:** Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
**Preparador Digital:** Dinei Balheiro
**Atendimento ao Leitor:** Karin Bernardo
**Coordenadora Administrativa:** Cristiane Pereira
**Consultoras Pedagógicas:** Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
**Colaboraram nesta edição:** Roberta Viganó e Nélson Alves Jr. (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
**www.recreionline.com.br**

**APOIO EDITORIAL** Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

**PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultores de Negócios:** Mônica Viotto e Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PLANEJAMENTO E PROCESSOS Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto:** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

**Em São Paulo: Redação e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 – Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q 1 Bl. C Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916 CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1406, Centro, CEP 89201 250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Americas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax (43) 3357-1122, fax ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DL Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329

**PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja:** Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

**RECREIO** (ISSN 1517 7467), ano 5, nº 230, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
**Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.**
**www.abrilsac.com**
**Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828**
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

ANER

**Presidente do Conselho de Administração:** Roberto Civita
**Presidente Executivo:** Maurizio Mauro
**Vice-Presidentes:** Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

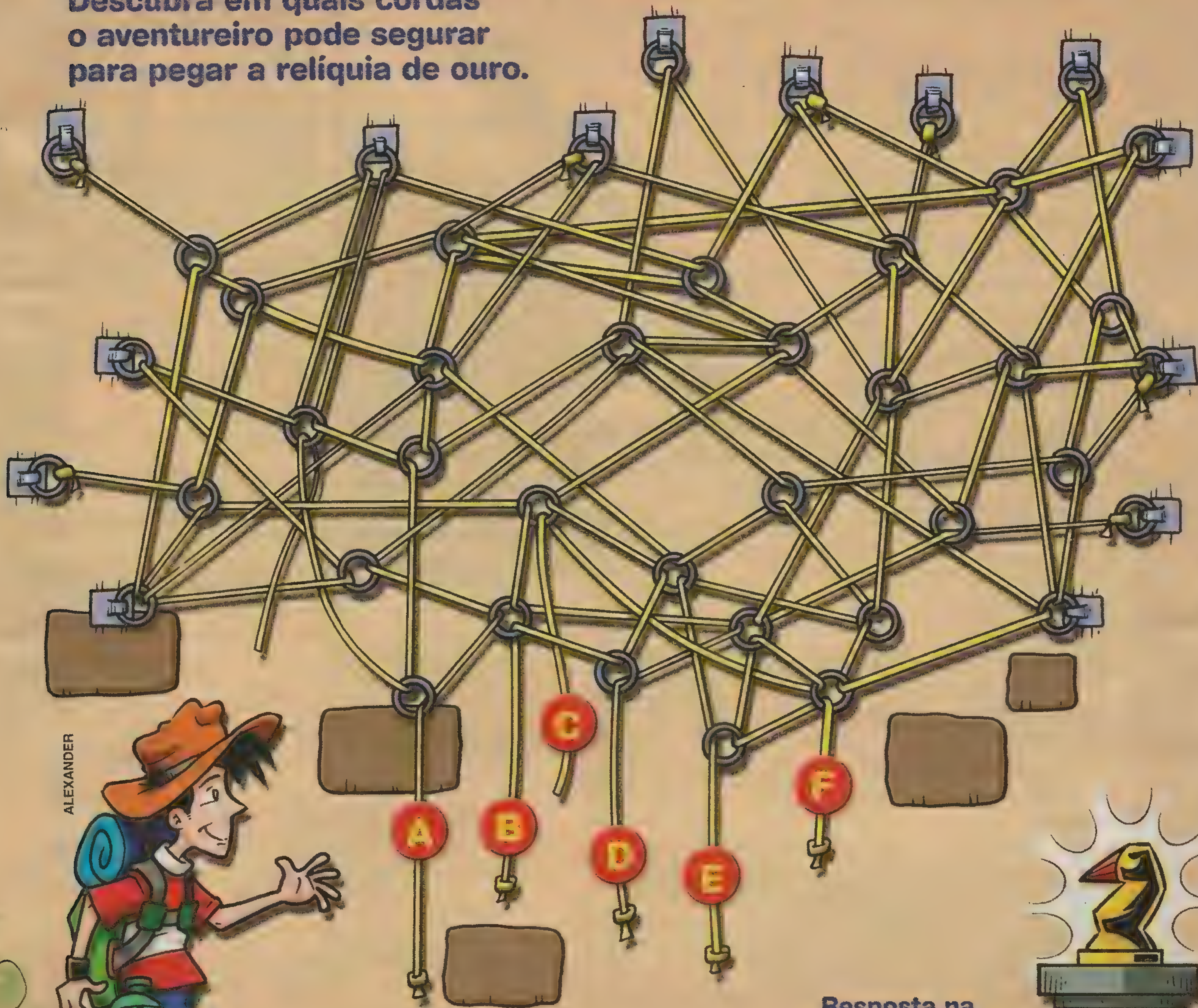
# LABIRINTO

**Descubra em quais cordas o aventureiro pode segurar para pegar a relíquia de ouro.**

A B C D E F

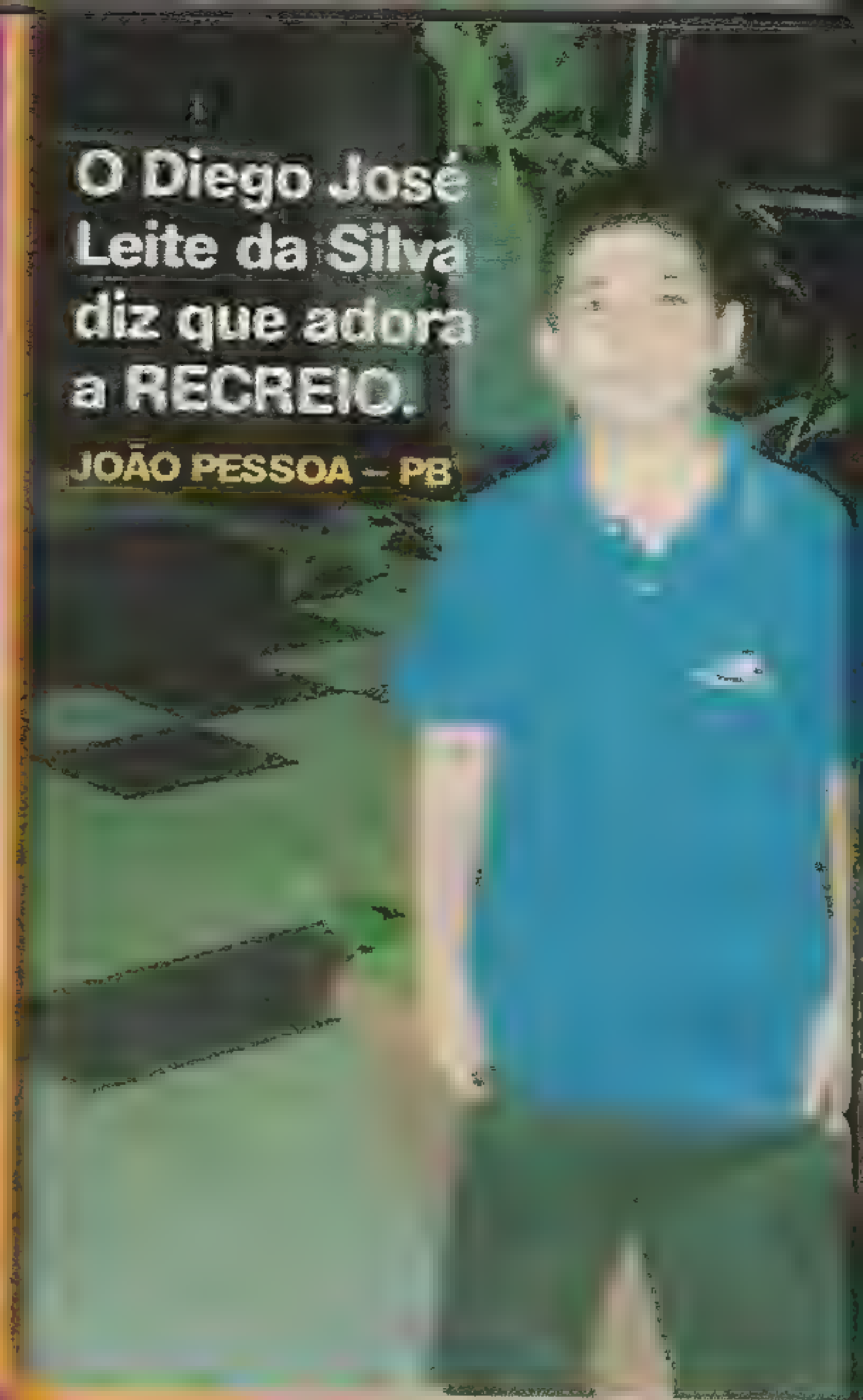
ALEXANDER

Resposta na página 42.

# CORREIO @

**ESCREVA PARA A GENTE:**

**Revista RECREIO**
Av. das Nações Unidas, 7221 – 8º andar
São Paulo – SP
CEP 05425-902

**E-mail:**
recreio.abril@atleitor.com.br

O Diego José Leite da Silva diz que adora a RECREIO.
JOÃO PESSOA – PB

Olá, turma! Que tal fazer um teste sobre o CIRCOMIX?
**FABRÍCIO GOMES DA SILVA**
CAMPOS GERAIS – MG

As seções preferidas do Gabriel Fontana são *Tirinhas* e *Teste*.
SÃO LEOPOLDO – RS

Nova mensagem
Enviar
recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal! Sugiro mais testes sobre desenhos animados.
**Heloísa, 9 anos**
LONDRINA – PR

Oi, RECREIO! Por favor, publiquem mais matérias sobre gatos e outros felinos.
**Marcelo Andrey, 10 anos**
FORTALEZA – CE

Vocês poderiam falar sobre sites infantis?
**Mattheus Martins Jucá, 9 anos**
FORTALEZA – CE

Ei, pessoal! Adorei a matéria sobre os gorilas.
**LAÍS VIEIRA DE CASTRO**
MARICÁ – RJ

Oi! Gostaria de dizer que adoro a RECREIO! Acho as ilustrações do Jean Galvão muito legais e divertidas. Queria pedir que falassem mais sobre o mundo de Hogwarts.
**PAULA YUMI NAGUMO**
EMBU-GUAÇU – SP

Este é o Pedro Cardoso Assunção, de 7 anos, e seu cão Pec.

O Haran Amorim, de 11 anos, está adorando o CIRCOMIX!
EMBU – SP

Adoro as tirinhas da Rita e do Aumiau. E gosto muito das aventuras do CIRCOMIX. Gostaria que vocês fizessem novas matérias sobre desenhos japoneses.
**THAYZZE DOS SANTOS**
**BARREIRAS – BA**

**O Brenno, de 10 anos, curte as curiosidades!**
**BOTUCATU – SP**

**Este é o desenho do Sérgio Ricardo, de 9 anos.**
**RIO DE JANEIRO – RJ**

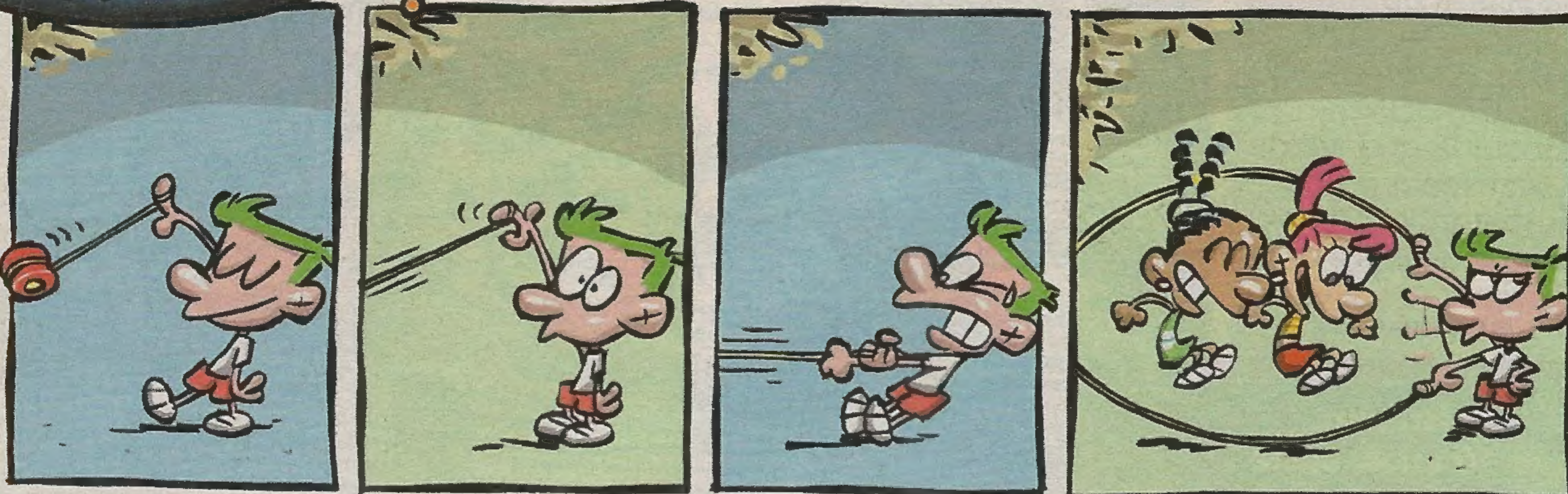
**A Thereza Costa, de 9 anos, curte as seções *Teste* e *Era uma vez*.**
**SÃO PAULO – SP**

**O Gabriel, de 8 anos, adora as coleções da RECREIO.**
**NATAL – RN**

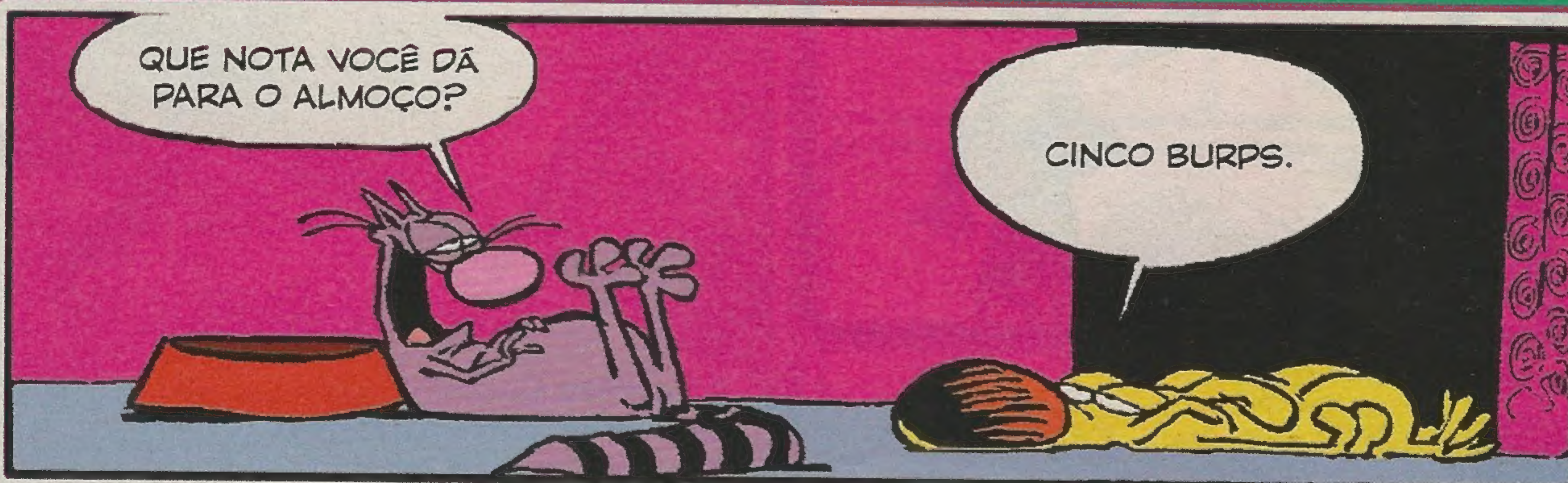
**Lucas Gerosa, de 7 anos, é fã do Homem-Aranha.**
**SÃO PAULO – SP**

Sugiro que vocês publiquem uma coleção de livros.
**MARIANNA ROSA MOREIRA**
**RIO DE JANEIRO – RJ**

# TIRINHAS!

Animatiras

por Jean Galvão

Bichos

por Fred Wagner

por Mike Peters

## SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

# BRINCADEIRAS OLÍMPICAS DO TODDYNHO:

## COMPLETE AS CRUZADINHAS

AlmapBBDO

1

7

S A B O R E S

6

O L Í M P I C O S

2

3

5

4

Resposta: 1 - Basquete; 2 - Toddynho; 3 - Doce de Leite; 4 - Vôlei; 5 - Maçã do Amor; 6 - Ciclismo; 7 - Tênis.

NOVOS SABORES

Chocolate Tradicional

Brigadeiro

Napolitano

Chocolate e Doce de Leite

Chocolate e Maçã do Amor

www.toddynho.com.br

DESCUBRA ABAIXO QUANTOS ESTÃO SE ESCONDENDO
DAS SUPER TRAQUINAGENS DE QUEM COME TRAKINAS POWER.